
Nº 4 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
ESTA SEMANA LO PASARAS EN GRANDE
MAPA GIGANTE DE TURTLES IV: TURTLES IN TIME
GREENDOG ¡SURF A TOPE!
Bart Simpson's escape from camp deadly
LA ODISEA VERANIEGA
TROG!
RAINBOW ISLANDS
CASTLE OF ILLUSION
BART SIMPSONS ESCAPE FROM CAMP DEADLY
GAME BOY
Acclaim
Nintendo
00004
8 414090 101943
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.

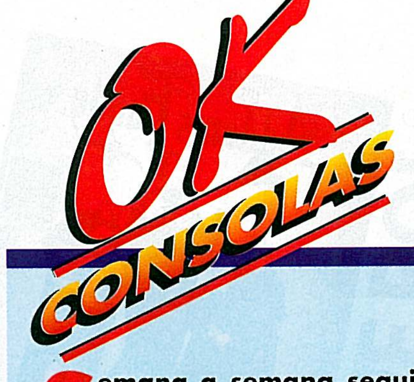


RAYOS, TRUENOS Y CENTELLAS...
Acción, retos y aventuras. Y mucha, mucha habilidad. Todo está en tu mano.
Todo está en GAMEBOY. La única, auténtica y genuina consola portátil.
La que menos pilas gasta. Todo un fenómeno.
Como sus más de setenta juegos. Nunca tanta diversión ocupó tan poco espacio.
GAME BOY
RoboCop 2
ocean
ORION
Nintendo
GAME BOY
KONAMI
Castlevania II
Belmont's Revenge
Nintendo
GAME BOY
MARIO & YOSHI
Nintendo
GAME BOY
KONAMI
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS
Nintendo
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.



... en Tu Bolsillo.
11.300 + I.V.A.*
GAMEBOY
Eres un Fenómeno
* P.V.P. recomendado
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

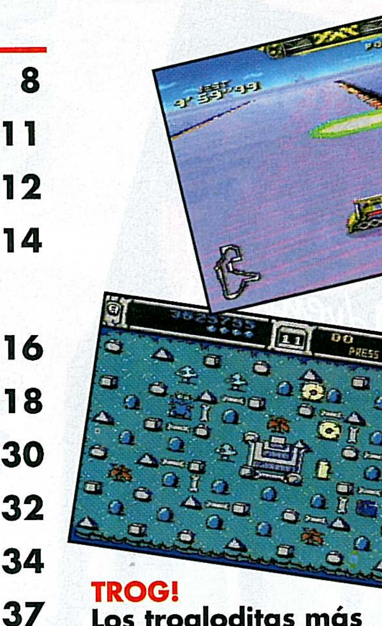
SUMARIO



secciones

Año 1 Número 4

F-ZERO
Convierte tu Super Nintendo en un Formula 1. **Pág. 34**



TROG!
Los trogloditas más divertidos para tu NES. **Pág. 8**



TOKI
Directamente de los salones recreativos a tu Megadrive. **Pág. 14**



RAINBOW ISLANDS
Deja que el arco iris entre en tu consola. **Pág. 30**

Semana a semana seguimos en contacto para manteneros al tanto de lo más interesante -noticias, nuevos lanzamientos- que ocurre en el mundo que nos interesa: el de las consolas.
Por ello abrimos nuestras páginas como ya es habitual con nuestra sección OK NEWS, para luego dar paso a todas las novedades de esta semana en OK PASARELA.
Además del juego que ilustra nuestra portada, el surfero y espectacular, "Greendog", te ofrecemos toda una lista de interesantes títulos como "Kick Off", "F-Zero", "Trog!", "Bart Simpson´s Escape from Camp Deadly", "Toki", "Pin Bot", "Castle of Illusion", "Rainbow Islands", "Double Dragon II" y "Tom y Jerry".
Para acabar y como es habitual, más trucos con los que convertirte en invencible ante tus más persistentes enemigos, y algunas excelentes muestras de vuestras habilidades artísticas en nuestro rincón "Sólo para artistas".



CASTLE OF ILLUSION **Pág. 32**
Vive increibles aventuras con Mickey.

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

Administrador General: Jose Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: Saúl Braceras
Redactor Jefe: José Emilio Barbero
Redactor: Félix Físico Vara
Colaboradores: Patricia Alvaro, Jorge Gamio, Eduardo Giachino, Lucas «Typewriter», José Villaba Medina, Enrique Rex, L.Esteban.
Diseño y Maquetación: Luis de MIguel
Fotografía: Jorge Gamio
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12
Fotomecánica: Fotomecánica Iglesias S.A. c/Amoros,9.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste,33
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain X, 92
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei- Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribucion en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP; En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.





KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

(SUPER NES - ACCLAIM/ERBE). SIMPSONS A 16 BITS.



Remosquis, ya tenemos por fín a nuestro héroe Bart y a su padre dentro de los 16 bits de la Super Nintendo. Esta vez serán los consortes de lujo de el payaso Krusty, el verdadero protagonista del juego, al que deberán ayudar a ir superando los 60 niveles hasta liberar la casa de la diversion de la invasión a la que ha sido sometida por las ratas. También tomarán parte en esta singular fiesta otros personajes como Sidehow Mel y Corporal Punishment que no dudarán en echarte una manita. ¿Váis a dejar que las ratas se salgan con la suya? Estamos seguros de que no...

TEAM USA BASKETBALL

(MEGA DRIVE - ELECTRONICS ARTS / SEGA) EL "DREAM TEAM" DE SEGA.

Toda la esencia del buen baloncesto que existe por esas pistas de Dios, estará pronto a disposición de vuestra Megadrive esperando que seáis capaces de realizar todo tipo de jugadas espectaculares. No estaréis solos ni mucho menos, ya que tenéis 15 equipos de lo mejorcito con los que aprenderéis un montón de técnicas que os dejarán boquiabiertos. Incluso podréis compartir cancha con el afamado y laureado "Dream Team", ¿qué más se puede pedir?.



SPACO SE LANZA AL MUNDO DE GAME BOY





Llegan, de la mano de Spaco, nuevos juegos para tu portátil, con el objetivo de que fundas más y más pilas o lo que haga falta con tal de batir todos los récords posibles. «Power Racer», «Trax», «Hudson's Adventure Island», «Battle Unit Zeoth», «Star Saver» y «Snoopy's» serán los primeros títulos de una larga lista que muy pronto se seguirá viendo incrementada. Es motivo más que suficiente para alegrarse el ver como cada día nuestra "juegoteca" va creciendo, dándonos la oportunidad de recrearnos cada vez un poquito más. ¡Enhorabuena! y adelante.

Más de 300 juegos

NO HAY NADA CO

MEGA

Y AHORA JUEGOS DESDE 3.490 PTS.+ IVA





s te están Retando

ON MAS JUEGOS

DRIVE

Todas las posibilidades que se te ocurran para probarte a ti mismo.
Y además con un sencillo Convertidor, los juegos de la MASTER SYSTEM, hermana pequeña de la 'MAQUINA", también te esperan para el combate.
Una lucha que puede desarrollarse en cualquier terreno: Aventuras, Deportes, Marcianos, Simuladores,... y ARCADE profesional entre otros.
¿Te asusta?. ¿Son demasiados para ti ?.

No es posible. Si eres un auténtico Consolero te crecerás ante cualquier dificultad. Incluso ante la más grande.
¡ Acepta el reto !.



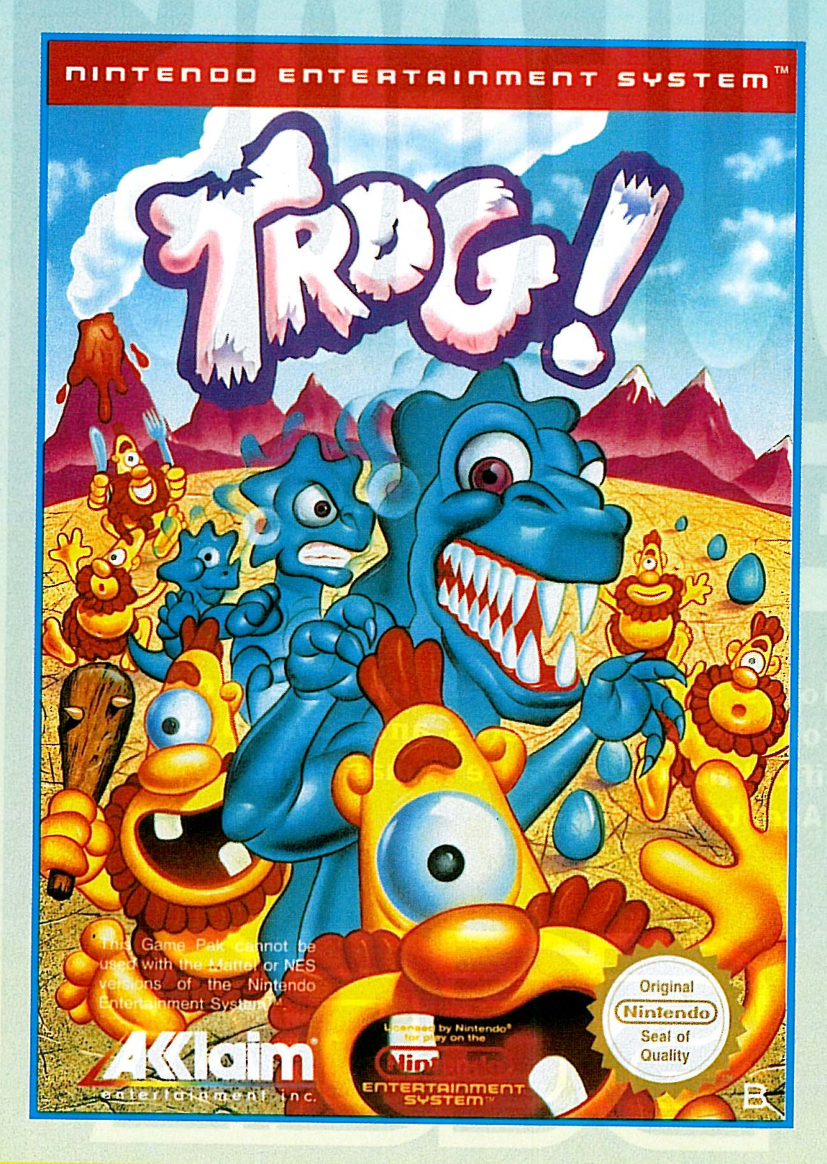


OK Pasarela: TROG!
Consola: NES
Distribuidor: SPACO S.A.
Compañía: ACCLAIM
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Vidas: 3 (posibilidad de 9). Niveles: 50.



ALMUERZO ANTEDILUVIANO

Si a menudo te desayunas con juegos de alta diversión, «Trog!» y sus huevos se convertirán en tu comida favorita en cuanto los pruebes. Sólo hay un pequeño detalle, a ellos les parece que tú contienes más vitaminas, así que huye de ellos en cuanto los veas o lucha por no pasar a formar parte de su estómago.





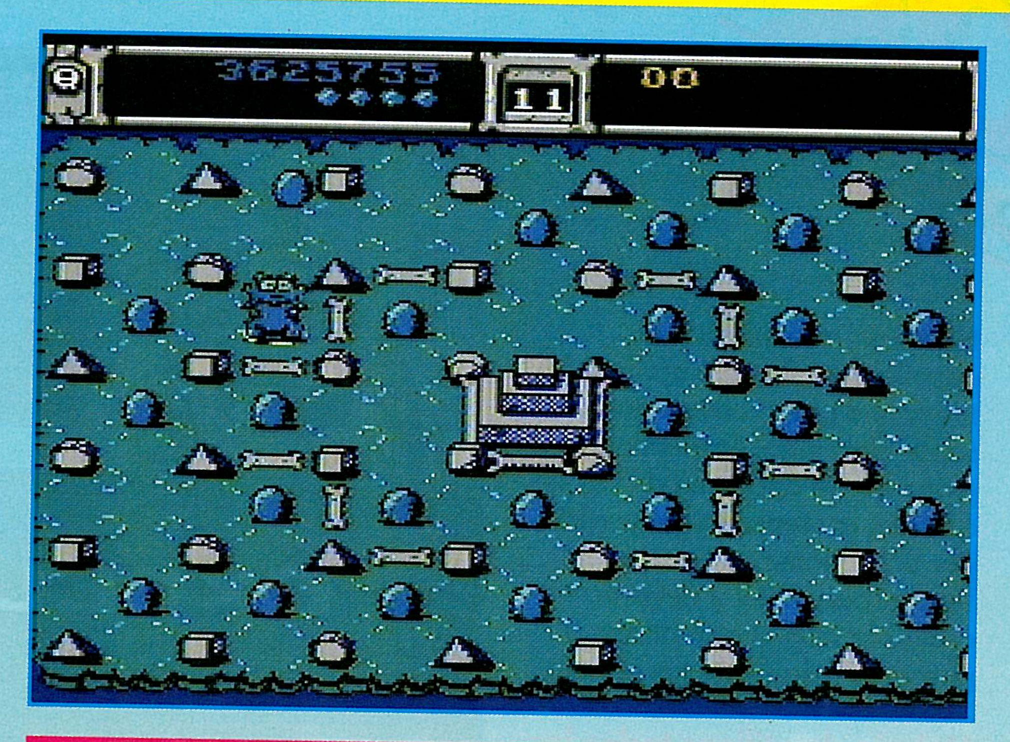


En un mundo de "troglodismo" subido habitaban dos simpáticos dino-mitas que se encargaban de engullir todos los huevos habidos y por haber que poseían los malvados trogs, criaturas de un solo ojo. Estos, cansados de tanto cuidar los mencionados huevos, decidieron no pasar más hambre y utilizar a nuestros protagonistas de comida. Bloop y Spike deberán de pasar más de mil tribulaciones para ir alimentándose en cada una de las islas propuestas.

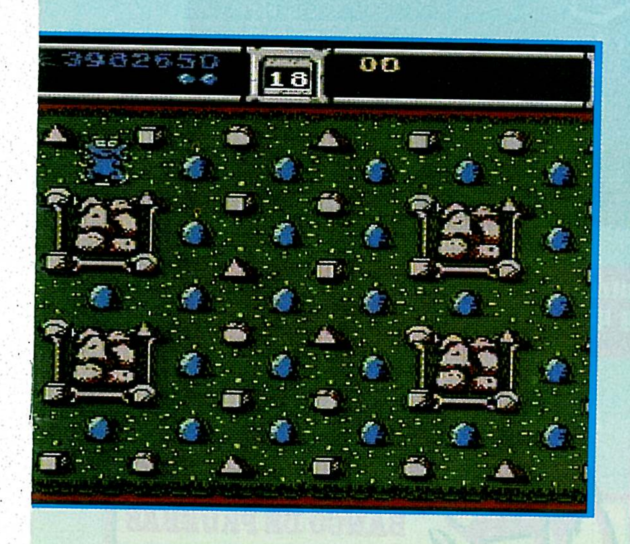
¡ A COMEEEER !

En principio podrás desarrollar la batalla por el banquete eligiendo cualquiera de los tres niveles que se proponen. Inicialmente, no confiéis

demasiado en vuestras dotes de buen jugador y ensayar unas cuantas comidas adquiriendo experiencia en el nivel más fácil. Aquí no ganaréis ni un bono, pero por lo menos tendréis enemigos algo menos complicados. Una vez convertidos en diestros "caza-huevos", os mereceréis alcanzar los bonos de 200.000 puntos del nivel avanzado o los 400.000 del nivel de expertos. Cuidadito que no será tan sencillo como en principio os penséis, los trogs tienen miles de trampas que os harán temblar de miedo.
Como ya hemos dicho antes podéis repartiros la manduca entre varios y hacer que todas las fases se conviertan en



Aunque resulte una comparación un tanto aventurada, el juego puede considerarse una visión troglodítica del legendario Pac-man.





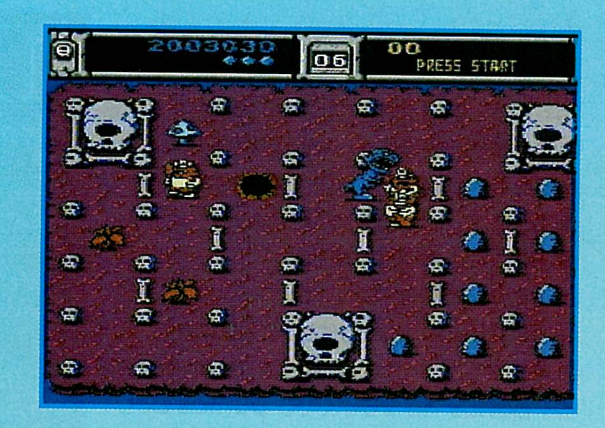
¿Te gustaría vivir una increíble aventura con nuestros antepasados?

Bloop y Spike son dos divertidos Dino-mitas que ponen todo su afán en comerse todos los huevos Trog que encuentran en su camino.

suculentos triunfos. Ya os daréis cuenta de que estos dino-mitas son unos auténticos glotones a los que no les importará poner sus vidas en juego con tal de tomar un pedacito más de comida.
Cada isla de las que componen Og, localidad de los trogs, parecerá que no tiene mayor problema de subsistencia, pero cuando caigáis en algún negro pozo de alquitrán o por los acantilados que la circundan veréis que todo no es tan sencillo como se pretende. En algunas de ellas los trogs han tenido que construir con huesos de otros dino-mitas, caídos en actos de servicio, defensas para la comida. Por supuesto, no podréis atravesarlas si no utilizáis las cabinas de teletransporte que allí estarán colocadas a tal efecto. Ojito con meterse en la cabina equivocada y encontraros de pronto con un trog al cuál se le hace la boca agua solamente con veros.
Según vayáis descubriendo nuevas islas, vuestros enemigos mejorarán en cuánto a sus posibilidades de cazador, de hecho pueden sumergirse y aparecer cuando menos te lo esperes. Algunos de estos seres de extraña raza poseen unos zapatos con muelles que les hacen saltar como si de ranas se tratase y moverse con gran rapidez hacia su objetivo.
Tus puños pueden ser el arma que te defienda de ellos en muchas ocasiones, pero no en

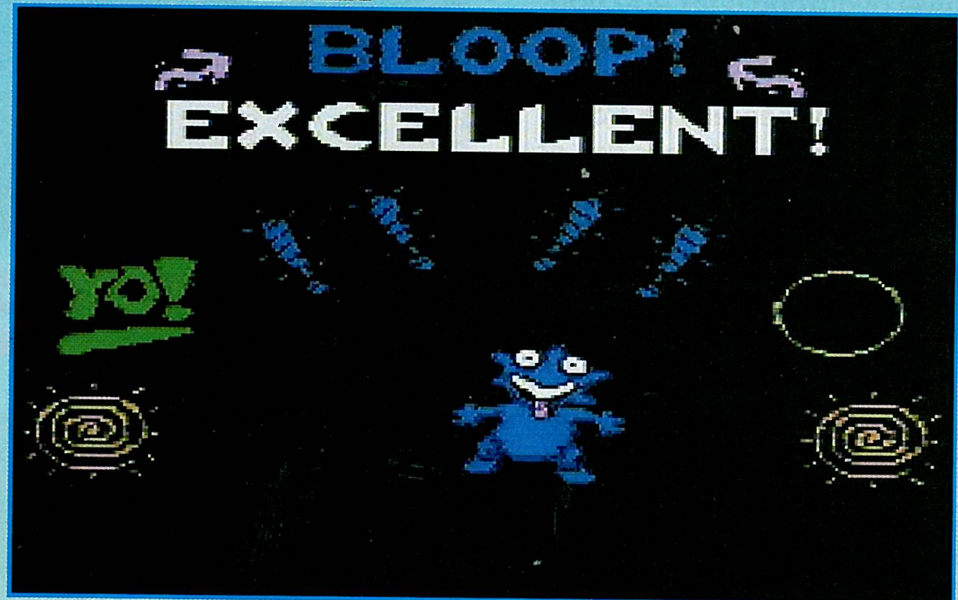






todas, así que utiliza todo aquello de valor que aparece en tu camino para convertirte en un super dino-mita. Cogiendo las piñas que te aparecen de vez en cuando, conseguirás convertirte por unos momentos en un Tyranosaurus Rex y devorar cualquier trog que se atreva a pasearse delante de tus narices.

Habrás de utilizar todos los trucos que existen para evitar al máximo que los trogs te coman.



La comilona está servida: ¿seréis vosotros los que llenéis a tope la barriga con los apetitosos huevos Trog que encontréis?

Desafortunadamente, el efecto de la piña es efímero y debes aprovecharlo al máximo para aumentar el tamaño de tu barriga tanto como el casillero de puntos.
La flor roja te dará una velocidad de vértigo muy útil a la hora de escapar de tus enemigos. La herradura te dota de un anillo de protección que será una inmejorable defensa. El bloque de hielo dejará helados y paralizados a los trogs, ¡buen momento para escapar!. La placa caliente te dotará de balas que calentarán en exceso los ya calientes instintos de los trogs, acabando con ellos en un "plis, plas". Hay muchos truquillos que podrás utilizar y tres pantallas de bonificación como regalo a tus logros.

DEJANDO A UN LADO LOS TROGS.

Este sensacional juego, guarda cierta similutud con el "come-cocos" habitual, pero por la época en que se realiza entendemos que debería ser anterior, ¿o no? Los gráficos son buenos y la música pondrá en vilo tus reflejos a la hora de buscar caminos de salida para no ser engullido por los incansables trogs. Si estáis dispuestos a comer todo lo que se os antoje evitando ser comidos, el comedor de vuestra consola queda abierto para vosotros con este superdivertido «Trog!».

F. J. F. V.

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

TROG!

En muy contadas ocasiones la sencillez se convierte en el mejor argumento para elevar la adicción a altas cotas. "Trog!" es un buen ejemplo.

jugabilidad	90
movimientos	80
gráficos	80
sonido	85
originalidad	85
TOTAL	84



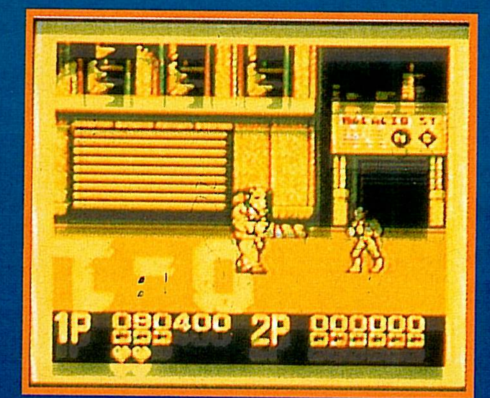
OK Pasarela: DOUBLE DRAGON II
Consola: GAME BOY.
Distribuidor: ERBE.
Compañía: ACCLAIM NB.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 3. Fases: 10.

DOUBLE DRAGON II

LA PELEA CONTINUA

Sobre la cabeza de Billy Lee pende una acusación de asesinato incierta. Debe de limpiar su honor y defender su vida de los malvados secuaces de Anderson.¿Séras capaz de demostrar su inocencia y devolverle el buen nombre perdido?





Como ya viene siendo habitual el desarrollo del juego se convertirá en toda una avalancha de llaves, patadas, puñetazos, etc...

Cuando por fín parecía volver la tranquilidad a las calles de Nueva York, después de que Billy y Jimmy acabaran con la banda de los Black Shadow Warriors, una acusación de asesinato muy grave haría renacer de nuevo las luchas de estos guerreros del clan del Doble Dragon.

La segunda aventura será aún más peligrosa y trepidante que la anterior. Todos están contra tí y tenéis que defenderos de mil y un problemas tan solo haciendo buen uso de vuestras habilidades técnicas de combate. Jimmy y Billy han mejorado mucho su capacidad de ataque. desde que terminaron con éxito su última aventura, no han dejado de entrenarse y perfeccionar sus conocimientos de artes marciales.

Por tanto, sus enemigos también habrán de tener cuidado con ellos si desean impedir a toda costa que consigan demostrar su inocencia.

Acción y situaciones límites te esperan en tu pequeña portátil hasta que por fín muestres al mundo tu inocencia y acabes con los verdaderos culpables. Diez alucinantes misiones te esperán en Double Dragon para destrozar a los secuaces del Scorpion traidor. No olvides que eres un héroe y utiliza patadas voladoras, rodillazos aéreos y saltos mortales para eliminar uno tras otro a todos los malhechores que se te presentes. De tu habilidad depende tu supervivencia. Tu nombre ha sido manchado, ¿serás capaz de rehabilitarlo?.

J. F. "Comet Tronner".

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

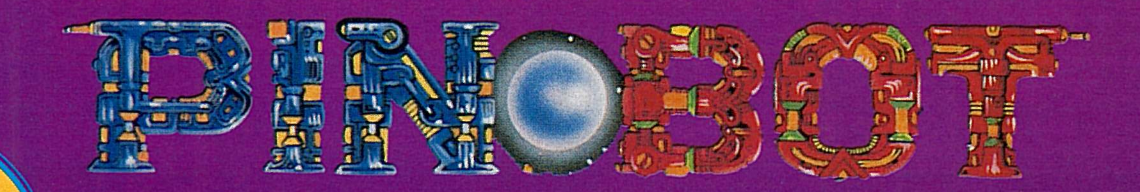
DOUBLE DRAGON

Cargado de violencia y de acción, este juego te permitirá descargar tus más bajos instintos sin necesidad de que nadie resulte dañado.

jugabilidad	87
movimientos	90
gráficos	85
sonido	85
originalidad	85
TOTAL	86



OK Pasarela:
PIN BOT
Consola: NES
Distribuidor: SPACO S.A.
Compañía: NINTENDO
N. de jugadores: 1 a 4.
N. Vidas: 3



MAQUINA TOTAL

Si creiáis que ya conociáis todos los secretos de las máquinas de pinball tenéis que reconocer que estabáis equivocados. Este juego de super-acción pondrá a prueba todos vuestros conocimientos sobre este campo y ya no quedará hueco para las dudas. ¿Estáis preparados para poneros a los mandos de PIN BOT?.



El desafío se desarrolla en el planeta solar, intentando penetrar en cada planeta comenzando por Plutón. El ruido será estridente como corresponde a un juego pinball de alta calidad. Todo está dispuesto dentro de tu «Pin Bot» para que disfrutes de miles de horas de entretenimiento.

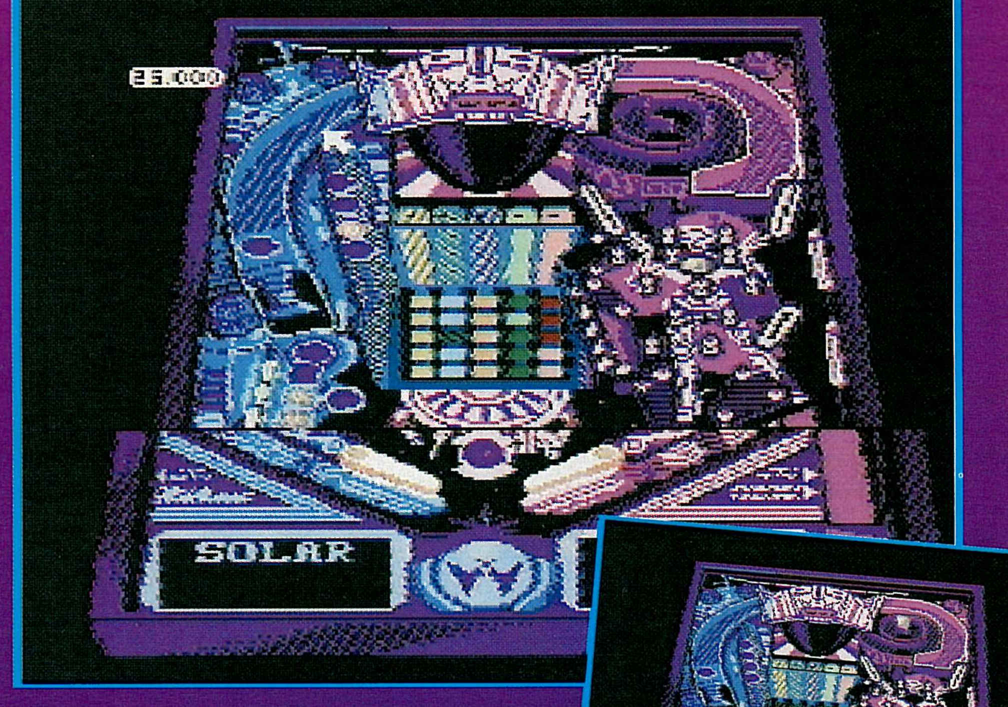
SAQUE BOLA.

Una vez que la bola se ponga a rodar, con ella rodarán todas vuestras expectativas de triunfo. Un máximo de cuatro jugadores formarán el podio de vencedores y darán algun que otro aliciente al tan manido concepto de competitividad.

No te asustes cuando veás que tu máquina se estira y encoge para que la bola esté siempre a la vista. Entenderás que toda la magnitud de este juego no podía estar representado dentro de una sola pantalla. El obetivo es ir abriéndose camino a través de los diferente







planetas para al final, viajar hacia el sol consiguiendo de esta manera encender el "especial" y marcarnos alguna que otra partida gratis, que siempre viene bien.
Habréis de tener muy en cuenta todo aquello que os pueda ser útil a la hora de aumentar considerablemente las puntuaciones e ir incrementando el nivel de dificultad con un récord "guay". Las pantallas de situación te informarán del valor de bonos, valor de espiral, energía, etc...; todo es tan importante como el no perder de vista por dónde está la bola. La espiral determinará la calidad de saque de tu bola y te otorgará mayor o menor puntuación, llegando a multiplicarla por diez si llega el caso.
El panel de luces, puede ponerte en un compromiso si consigues introducir dos bolas en su visor, ya que empezará a dispararte un montón de bolas que deberás controlar con los miles de ojos que poseas para ontener un rendimiento mayor. La rampa solar elevará tus bonos sobremanera y si introduces la bola cuando el mensaje te lo pida, avanzarás al próximo nivel consiguiendo el preciado Valor Solar.
El agujero necesita que lo alimentes de bolas y por tanto, irá aumentando el valor de sus puntos hasta llegar a 75.000, momento en el que cada nueva introducción significará la obtención de bolas extra. Las dianas te tele-transportarán a diferentes planetas siempre y cuando las golpeés todas ante de que la luz deje de parpadear. Cuando consigas llegar al Sol, obtendrás la posibilidad de iluminar la diana bajo los bumpers con la opción de "especial".
Estas dianas también pueden abrirte el camino de la Rampa Solar para que incrementes tus puntos de Valor de Energía. ¡Vaya bola, colega!.

TU ELIGES....

Si realmente eres un adicto a este tipo de juegos, «Pin Bot» no debe de faltar en tu colección. Estridente, alucinante, divertido, todo lo que puedes pensar de un juego que está llamado a ser un número uno de su categoría. Tu eliges quedarte con todo el Sistema Solar a tu entera disposición o seguir paseando por tu único planeta.

F.J. "Comet Tronner"

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

PIN BOT

jugabilidad	90
movimientos	85
gráficos	85
sonido	85
originalidad	80
TOTAL	**85**

Si le hicieses una ranura para poder introducir monedas a tu NES sólo te faltaría "Pin Bot" para tener un auténtico pinball en tu propia casa.

TOKI

Going Ape Spit

OK Pasarela:
TOKI
Consola: MEGADRIVE.
Distribuidor: SEGA.
Compañía: SEGA.
N. de jugadores: 1ó 2.
Vidas: 1, 3, 5, 9.
Fases: 8.

Si ser un héroe resulta verdaderamente difícil dados los tiempos que corren, llegar a serlo siendo un mono puede convertirse en una terrible pesadilla. Y si no que se lo digan a King-Kong.







Cuando los problemas vienen nunca lo hacen solos, ¿o acaso es normal que después de secuestrarte a tu chica un perverso hechicero te convierta en un peludo y grotesco simio?

Hay personajes que se empeñan en complicar la existencia de los demás. Genios, brujas y doctores parecen haberle tomado gustillo a molestar al prójimo. Y en este caso a Toki, un apuesto Adonis que se encontraba disfrutando una maravillosa tarde junto a su preciosa compañera. Sin más, un tal doctor Stark, se monta una de efectos especiales y rapta a su amiga Wanda. Y no contento, al pobre chaval le convierte en un mono. Vamos, como para "partirle la cara" al doctorcete de marras, digo. Y claro, a Toki no le queda más remedio que echarse al camino para poner las cosas en su sitio.



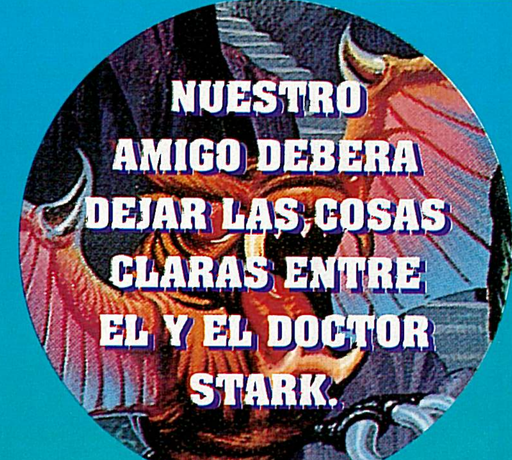
LA VARIEDAD ES EL PLATO FUERTE

Pero el camino que recorrerá no será precisamente de rosas. Si, has supuesto bien. Plagadito de obstáculos y enemigos, con los consabidos jefes de fin de nivel para no aburrirse. Y es que la variedad es el plato fuerte de este juego. Cada nivel o fase es totalmente diferente de las demás. A través de todo tipo de escenarios se lanzará nuestro simpático mono al rescate de Wanda.

ADEMAS DE TREPAR POR ARBOLES Y LIANAS, TOKI SABE HACER MUCHAS COSAS MAS.

LOS MODALES DE UN MONO

Como todos suponéis, lo que mejor sabe hacer un mono es trepar árboles y lianas, pero lo que

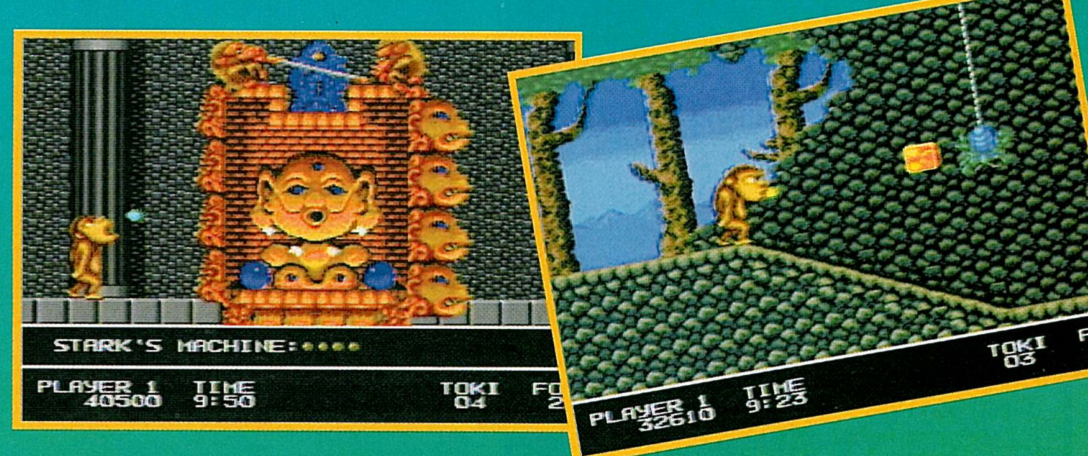


EL HEROE MAS «MONO»

descubriréis con Toki es que además salta sobre rocas, nada cual pececillo, se desliza patinando sobre el hielo y demuestra unos modales que, como corresponden a un mono, no son de lo más refinado, pues su arma fundamental es escupir bolas sobre sus enemigos. Tosco pero eficaz.

Conversión para MegaDrive del famoso juego de los salones recreativos, cuya mayor ventaja es el evitarse el fastidioso rótulo de "Insert Coin" para seguir demostrando tus simiescas habilidades. No, ni el guión ni el juego es original, pero a decir verdad pocos juegos lo son. Sin embargo, se desarrolla con soltura y acierto, y aunque no tenga nada asombroso, consigue mantener un aceptable equilibrio que le hace ser muy entretenido.

ENRIQUE REX.



¿Es o no es una auténtica monada este fenomenal juego para tu Megadrive?.





BANCO DE PRUEBAS

TOKI

jugabilidad	85
movimientos	88
gráficos	87
sonido	79
originalidad	84
TOTAL	85

Aunque esta conversión no respeta plenamente el modelo original lo cierto es que el resultado no deja nada que desear, y no podemos sino alabarlo.

OK Pasarela: BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY.
Consola: GAME BOY.
Distribuidor: ERBE.
Compañía: ACCLAIM.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 2

BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY

MOSQUIS, ¡COMO MOLA!

El campamento donde pasa sus vacaciones el travieso Bart parece ser una verdadera cárcel, y aunque nuestro joven amigo no es precisamente una hermana de la caridad, lo que si tiene muy claro es que no quiere seguir allí. ¿Le vas a ayudar a escapar del campamento Deadly?

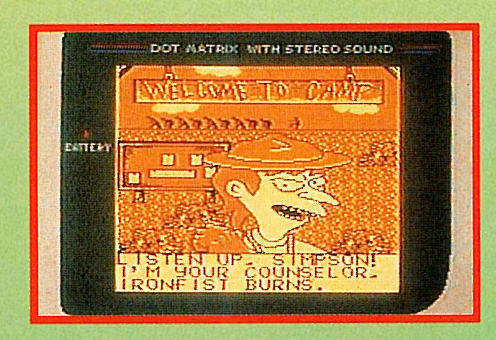


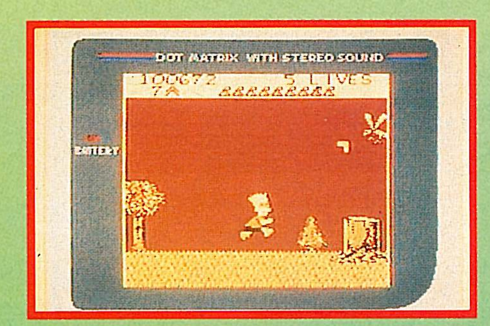
MAL HUMOR

El campamento Deadly está dirigido por Ironfist Burns, sobrino del conocido dueño de la central nuclear de Springfield, Monty Burns, un hombre que presume de no haber encontrado, todavía, a un joven que haya visitado su campamento y que haya desobedecido una orden suya. Con motivo de la llegada de Bart, las cosas se van a endurecer más y aparte de programar una serie de actividades totalmente salvajes, se ha encargado de poner al resto de "veraneantes" contra el pobre Simpson. Así las cosas, nuestro querido "colega" deberá luchar contra la férrea institución y, por añadidura, contra el resto de compañeros.

INICIO DE ACTIVIDADES

Al comenzar el juego nos encontraremos frente a un tablón de anuncios que nos











Todas las locas peripecias a las que Bart nos acostumbró en la pantalla de nuestro televisor se dan cita en este estupendo juego de Game Boy.

informará de las actividades que han de ser realizadas y los equipos que competirán por ser los mejores en cada una de las seis "modalidades". Existen sólo dos equipos. El equipo A con Bart como única esperanza pues él es el único integrante, y el equipo B, compuesto por el resto de chicos del campamento. El juego consta de seis fases, o actividades, que deberemos superar satisfactoriamente. En la primera debemos recoger una serie de banderas, en la segunda haremos guerras con la comida, lanzando hamburguesas a diestro y siniestro, en la tercera volveremos a los orígenes recogiendo banderitas, después, en la cuarta, haremos otra guerra, sólo que esta vez en la cena. Como quinta prueba tenemos una alegre y peligrosa escalada a un monte que, como habéis adivinado, se va a parecer al Everest y ya, finalmente, la sexta y definitiva en el exterior del campamento. Si después de lo anterior seguís vivos pues... ¡nos alegraremos!

GUIANDO A BART

En resumidas palabras, las anteriores son todas las acciones que podemos realizar, todas ellas a los mandos del menor de los "remosquis" y aunque parezcan, lo son, de difícil resolución, os podemos asegurar que en el fondo de la cuestión se encuentra un arcade de habilidades varias, lleno de enemigos característicos, léase cuasi-infranqueables, y objetos armamentísticos con los que poder abrirnos paso más fácilmente entre las líneas enemigas. Y eso es todo, salvo que aparte de querer escapar del lugar, nuestro ínclito Bart, y de paso, deberá rescatar a su sabionda hermana, la saxofonista, de las garras del malvado Burns.

"AYE CARAMBA"

"Bart Simpson's escape from camp Deadly" es un juego difícil, al menos para mi reducida habilidad y tras un contacto mínimo con el cartucho, que se hace algo lioso al principio pero que divierte una vez le coges la gracia a su desarrollo, en parte por los famosos personajes que posee. "Bart Simpson's..." es un arcade trota-trota con buenas melodías (posee el tema principal de "Los Simpsons" compuesto por Danny Elfman) y unas digitalizaciones de voz muy logradas y unos gráficos muy "buenamente" realizados. Escapar con Bart a partir de ahora es una buena cosa si os hacéis con este cartucho. Recomendado para todo tipo de usuarios, pero en especial para remotos compuestos del tiro largo. Palabra de "my".

J.L. " SKYWALKER"

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

BART SIMPSON S

¡Mosquis y remosquis, este juego es incluso mejor que tocar timbres a las tres de la mañana o romper los cristales ajenos a base de tirachinas!

jugabilidad	84
movimientos	83
gráficos	86
sonido	88
originalidad	80
TOTAL	84



OK Pasarela:
TOM AND JERRY
Consola: MASTER SYSTEM.
Distribuidor: SEGA.
Compañía: SEGA.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 1. Niveles: 6.



JUGANDO AL GATO Y AL RATON

Llevan décadas haciéndonos reir en la pequeña pantalla. Las correrías de Tom, el gato, tras su inseparable amigo Jerry, el ratón, han dado pie a un juego que presume de potenciar la esencia de esa relación. A partir de ahora nos toca hacer de Tom. ¿Qué, os animáis?

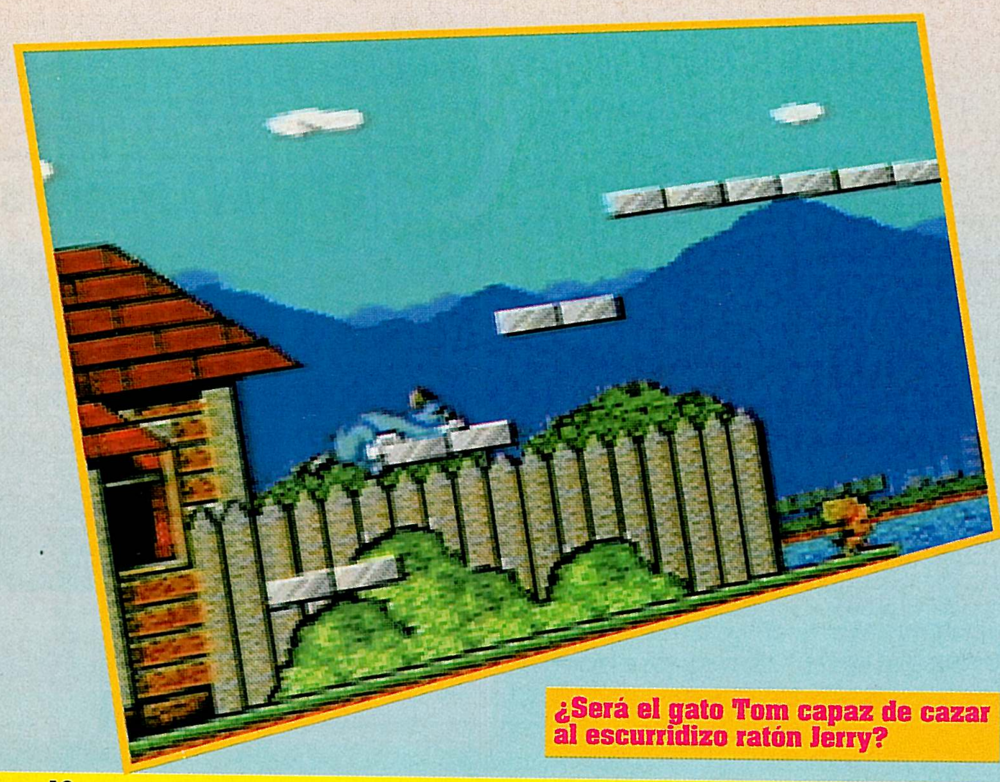
ERASE UNA VEZ...

Un gato llamado Tom vivía en una casa que no había tenido nunca ningún problema con los ratones, gracias a su eficacia y a la fama de "Terminator" que tenía.

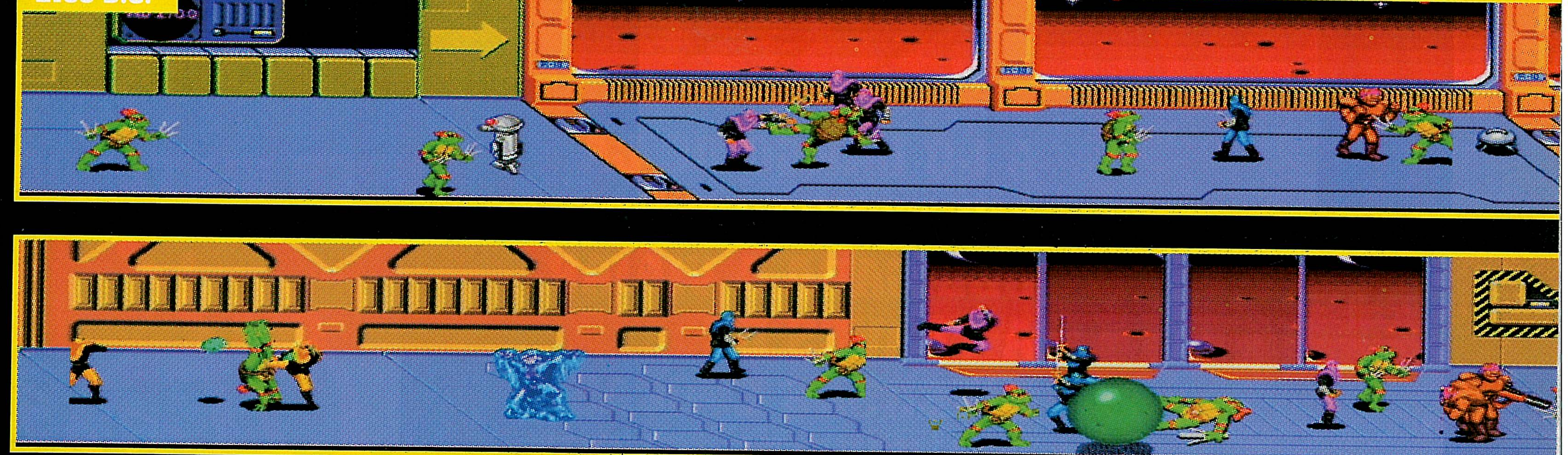
Ningún ratón, grande o pequeño, alto o bajo osaba acercarse a sus dominios. Entonces dedicaba su tiempo libre a la cría de hortalizas de secano a la sombra de un olmo y su vida parecía destinada a un total abandono a la molicie. Pero un día, como siempre ocurre, hizo su presentación oficial un nuevo roedor, Jerry, con trazas de ser un desafiante y maleducado, que venía directamente a hacerse con el control de la casa donde Tom prestaba sus servicios. Así, tras la llegada de Jerry a la casa, Tom comenzó una nueva y fácil cacería, pero en esta ocasión el ratoncillo no venía desarmado...

CORRE CORRE QUE TE PILLO

En el juego desempeñamos el papel de un Tom, el gato, que no tiene otro objetivo que el de dar caza a su más odiado ratón. Para ello deberá superar seis fases: la cocina, el jardín, la ciudad, el bosque, la montaña rocosa y el cuarto de los niños. Ante todo, el felino deberá



¿Será el gato Tom capaz de cazar al escurridizo ratón Jerry?



LEONARDO, DONATELLO, RAPHAEL Y MICHAELANGELO VUELVEN DE NUEVO PARA LUCHAR CONTRA EL MAL.



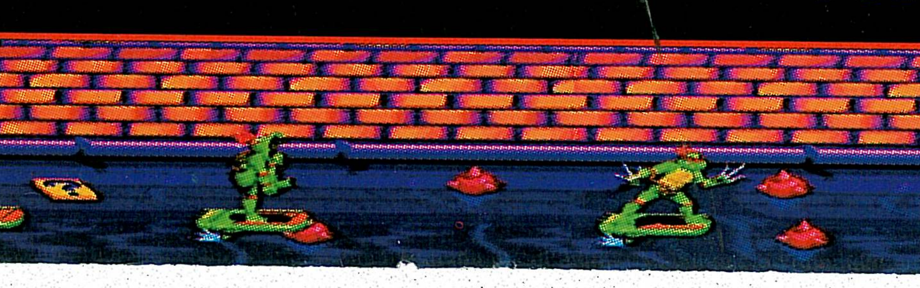




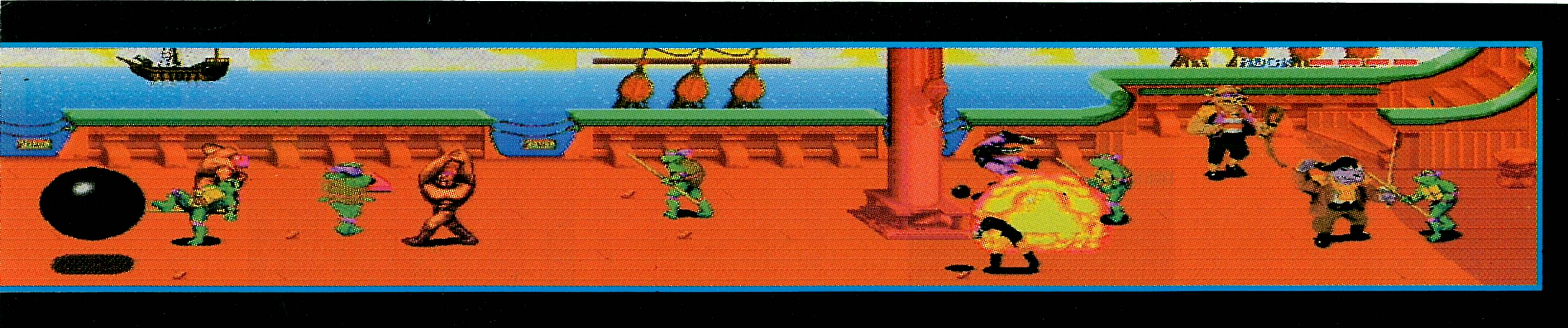


EL MALVADO SHREDDER HA ROBADO LA FAMOSA ESTATUA DE LA LIBERTAD... ¿SEREIS CAPACES DE RECUPERARLA?

TURTLES IV: TURTLES











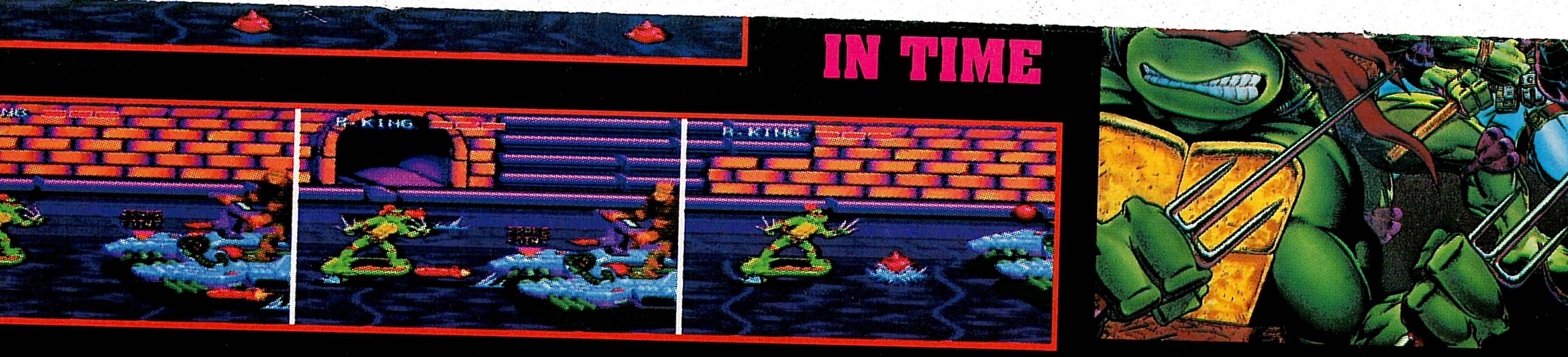


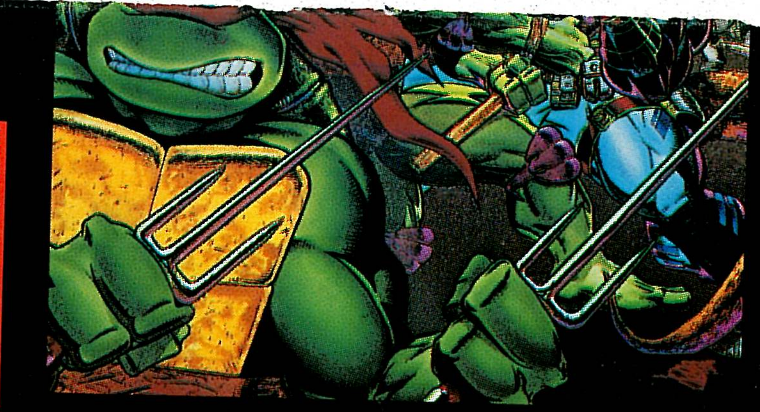
1992 D.C. - TECHNODROME

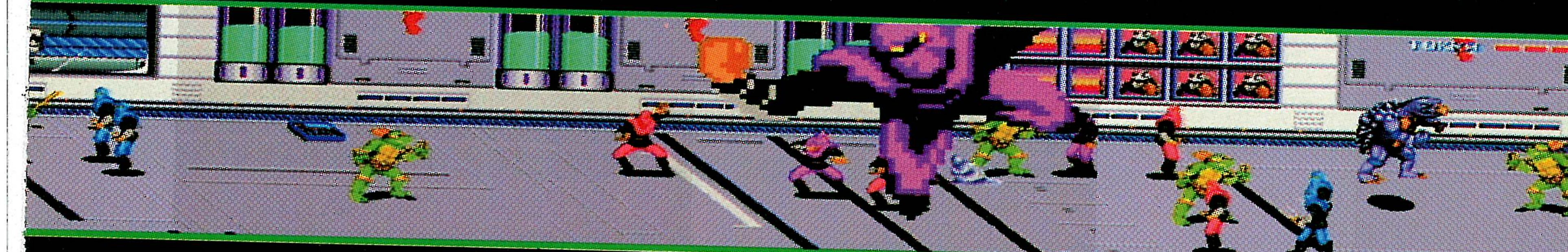


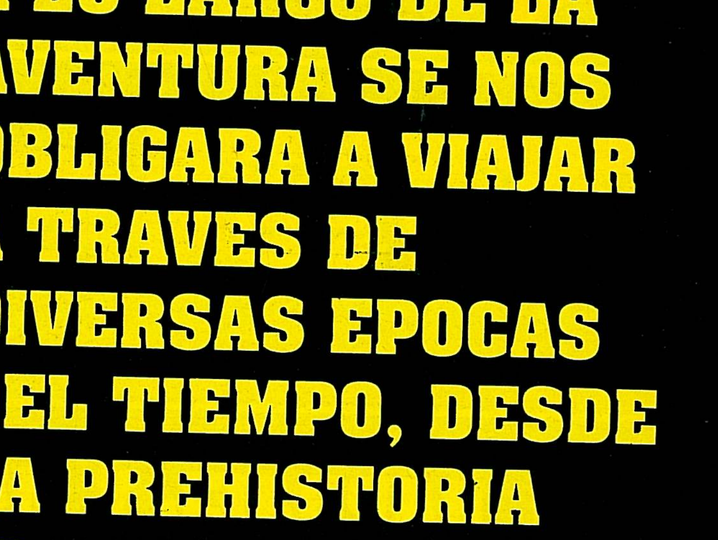

STAGE 4 - TECHNODROME
2.500.000.000 A.C.

IN TIME





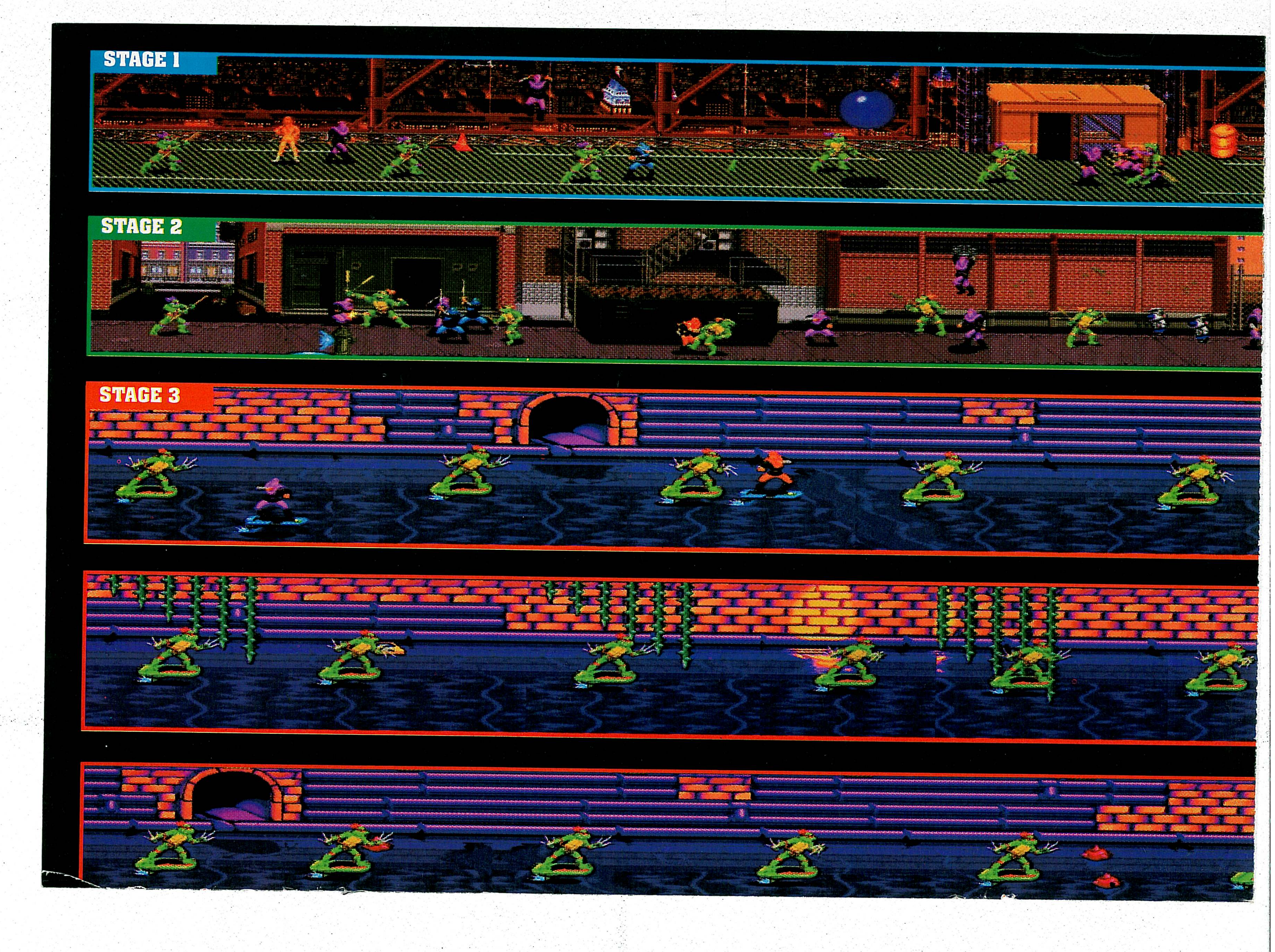


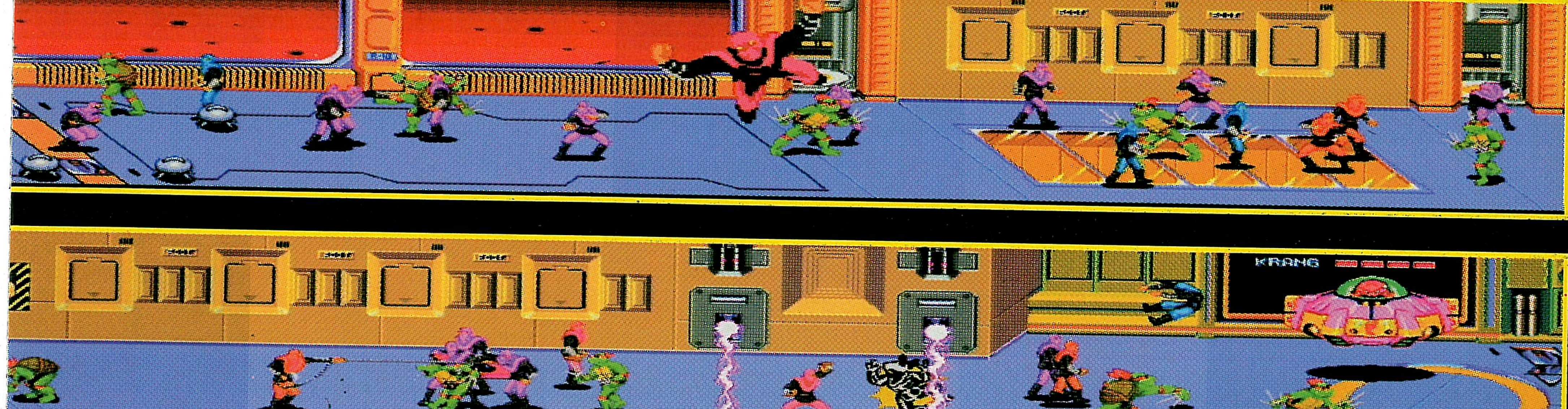




A LO LARGO DE LA AVENTURA SE NOS OBLIGARA A VIAJAR A TRAVES DE DIVERSAS EPOCAS DEL TIEMPO, DESDE LA PREHISTORIA AL FUTURO.


1530 D.C.
1885 D.C.
2020 D.C.


STAGE 1
STAGE 2
STAGE 3

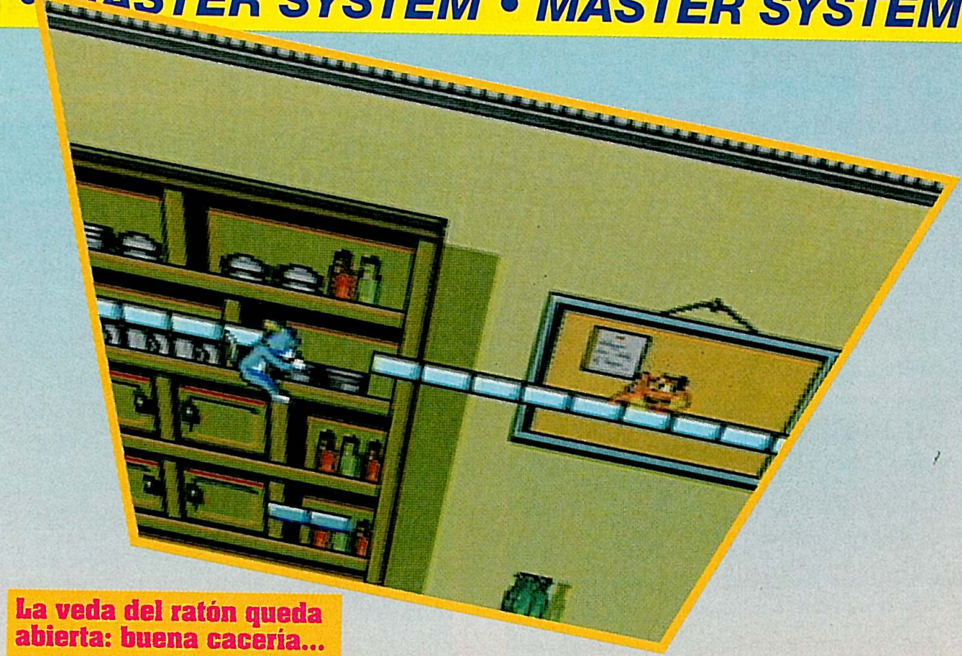


OK CONSOLAS

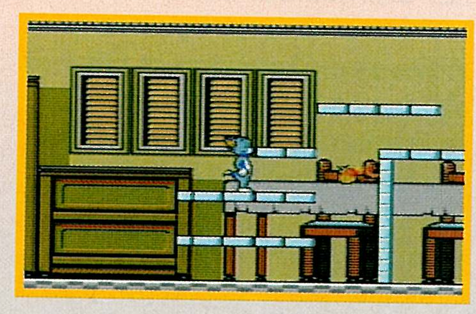
SI VUESTRA ENERGIA COMIENZA A DESCENDER... NO PROBLEMO, NADA MEJOR QUE UNA APETITOSA PIZZA.

valerse de toda la habilidad del mundo y de una serie de acciones que puede realizar a modo de escuetos tropismos genéticos. Tom, el gato, puede escalar, saltar, andar de puntillas y correr. De la correcta combinación de todos ellos podremos aspirar a llevar a buen puerto la captura de un ratón que nos afrentará continuamente a base de malas artes y trampas. El juego, refiriéndonos ya a su desarrollo, es algo extraño pues no se trata de un arcade total, es decir, no es un juego en el que poseamos toda la libertad del mundo para movernos por la pantalla y realizar lo que queramos en todo momento, aquí, en Tom y Jerry, nos preocuparemos más de los obstáculos que nos separan del roedor y la manera de superarlos sin problemas. Para que os hagáis una idea, se podría decir que en algunos momentos es Jerry el que dicta si se produce a no "scroll" en pantalla, es decir, que si no logramos superar los obstáculos o nos detenemos y el "scroll" nos "pilla" perderemos una valiosísima vida y otro precioso "continue".

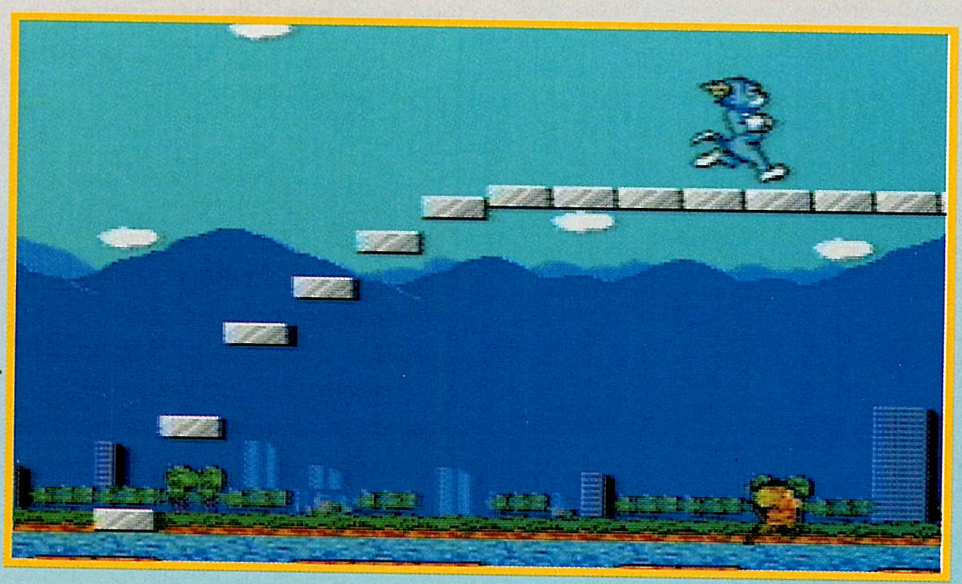
De todos modos, en algunos momentos la piedad de Jerry se traducirá en una detención del mentado "scroll", y la posibilidad de tener algunos segundos más en lo que pensar como pasar la cañería o las baldosas de turno. Eso si, aunque Jerry nos deje tiempo, nos hará saber su desencanto ante lo que él consideraba un digno contrincante echándose al suelo y haciéndonos gestos



La veda del ratón queda abierta: buena cacería...

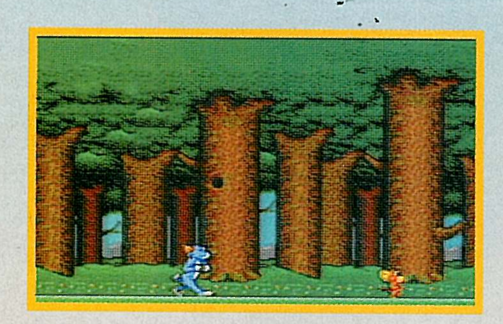


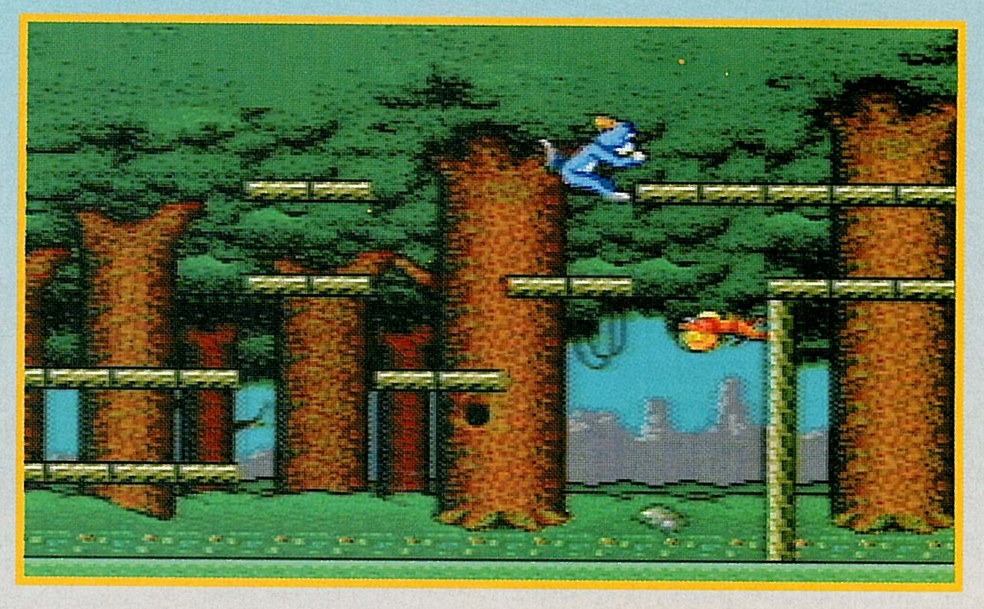


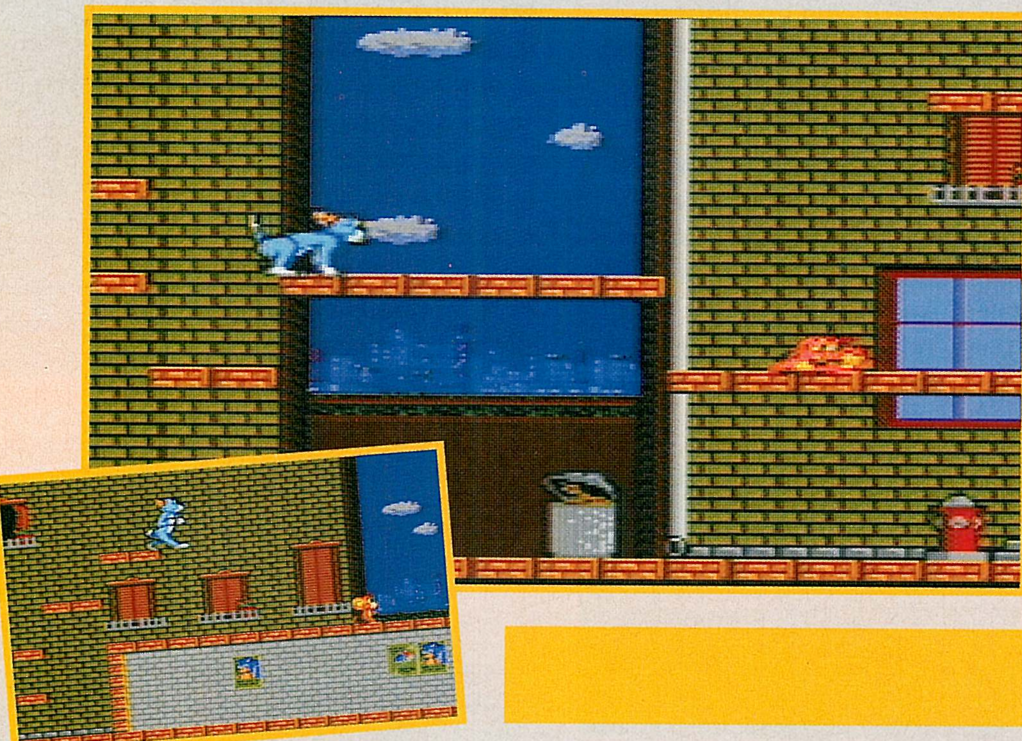




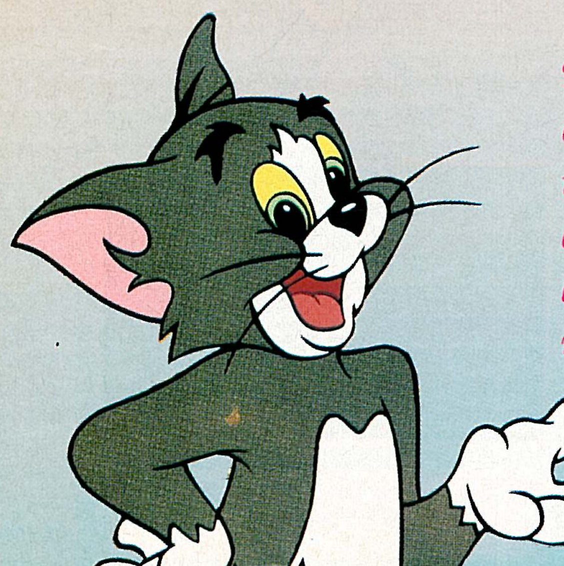
El,pobre Tom tendrá que superar una gran cantidad de obstáculos.







En nuestra cacería particular atravesaremos bosques, jardines, ciudades o montañas.



En Tom y Jerry desempeñamos el papel de un gato que no quiere ver como su enenemigo natural le expulsa de la casa donde vive plácidamente.

ostensibles de que le sigamos. Jerry, aparte de poder internarse por lugares que nosotros deberemos franquear de distinta manera, se encargará de lanzarnos una serie de objetos cada vez que nos acerquemos hasta él con relativa amenaza. Bombas que, lógicamente explotan, o mil y un objetos que irá encontrando en su camino serán los proyectiles que no dudará en lanzar para evitar que lo atrapemos. Un detalle importante es que en cualquier parte del juego, y si sois muy habilidosos, podréis cazarlo con lo que conseguiréis pasar directamente hasta la siguiente fase.

EL FINAL

"Tom y Jerry..." es un juego que podría ser tachado de original, por mantener siempre en pantalla a los dos protagonistas de tal manera que no se hace pesado, al revés, muy divertido y enfático, ya que nos obliga a mantenernos atentos al monitor ante cualquier objeto/obstáculo



Correr, saltar, nadar, escalar e incluso andar de puntillas son las únicas armas que puede utilizar Tom en su particular batalla contra Jerry.

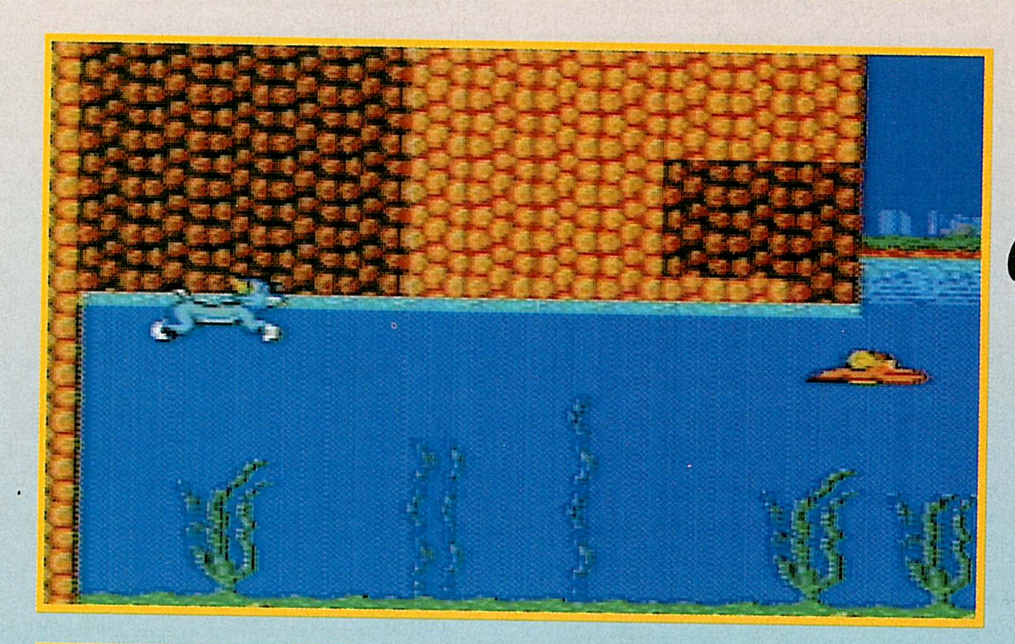
que haga su aparición. Técnicamente no es de los mejores aunque si es notable en todos sus aspectos (¡Guau! que frasecita). Los gráficos de los personajes son bastante fieles a los de los "Toons" aunque por su parte los decorados, igual que han albergado las peripecias de estos consagrados corretones, podrían haberlo hecho, igualmente, con cualquier personaje consolero del vecino de enfrente.

UNA ULTIMA IDEA

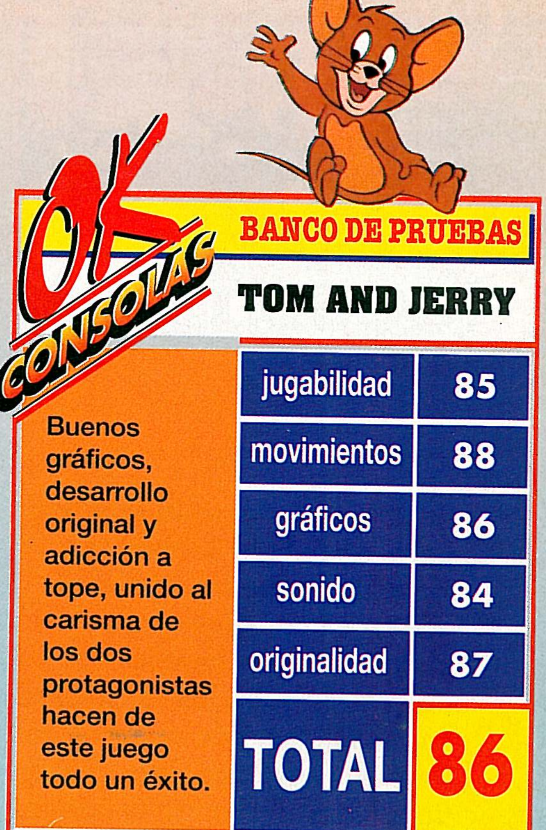
Lo único que se me ha ocurrido en serio a la hora de hacer este comentario es una pequeña operación matemática que podría resumir lo antes dicho. (Divertido (que no muy adictivo)) + (bien hecho técnicamente)= buen cartucho para nuestra Master System. Nada más.

J.L. "SKYWALKER"

Si conseguimos coger al ratón pasaremos de fase automáticamente.



Por agua o por tierra, Tom no desistirá de su firme proposito de caza.

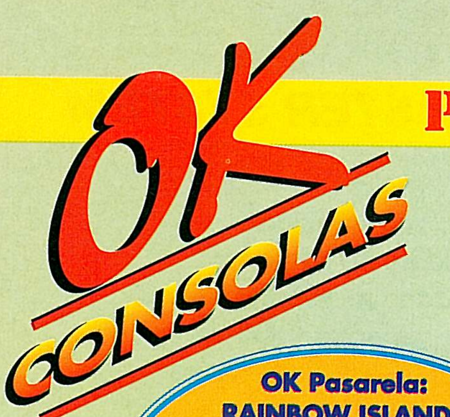


OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

TOM AND JERRY

jugabilidad	85
movimientos	88
gráficos	86
sonido	84
originalidad	87
TOTAL	86

Buenos gráficos, desarrollo original y adicción a tope, unido al carisma de los dos protagonistas hacen de este juego todo un éxito.

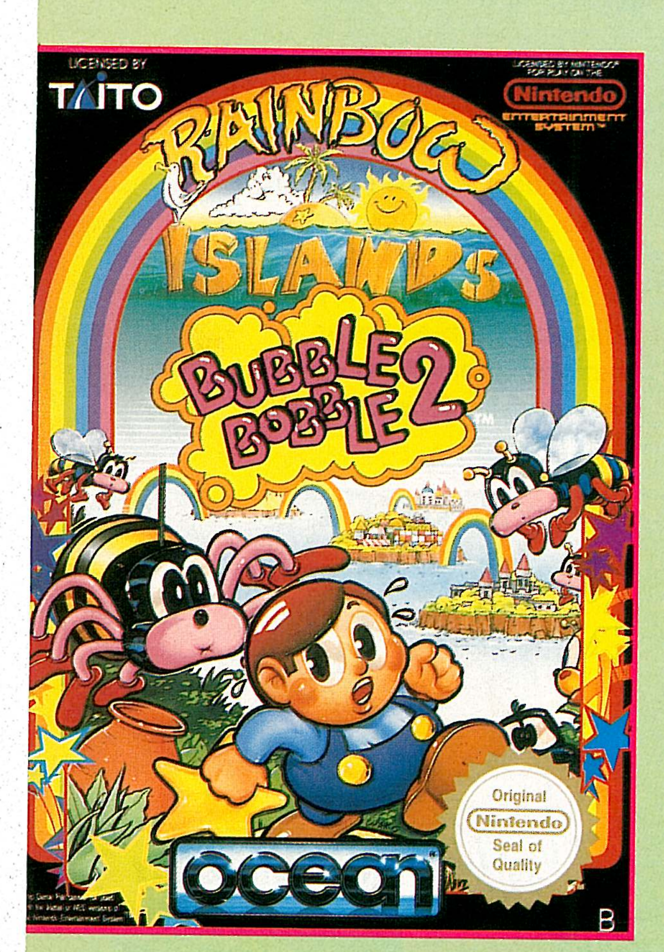


OK Pasarela:
RAINBOW ISLANDS
Consola: NES.
Distribuidor: ERBE.
Compañía: OCEAN.
N. de jugadores: 1 ó 2.
N. Vidas: 3.

RAINBOW ISLANDS

MAS ALLA DEL ARCO IRIS

Un malvado imperio se ha apoderado de las siete islas del arco iris, raptando a todos su habitantes y sometiéndolos a un oscuro reinado donde las únicas esperanzas son dos hermanos llamdos Bub y Bob. ¿Os atrevéis a acompañarlos en su peligrosa aventura de rescate?



LA HISTORIA CONTINUA

Rainbow Islands es la segunda parte de Bubble Bobble, un videojuego que marcó ciertas pautas en un género, el de plataformas, de amplia aceptación entre los consoleros. En aquella ocasión nuestros dos hermanos protagonistas, Bub y Bob, luchaban contra el mismo imperio bajo un hechizo que los tenía convertidos en dragones que se abrían paso a base de "pompazos" de jabón. Tras vencer en aquella afrenta, el imperio volvió por sus fueros, raptando y haciéndose cargo de los habitantes de las siete islas del arco Iris. Bub y Bob, que volvían de vencer en Bubble Bobble, se encontraron al llegar a su hogar con la desoladora situación. La lucha comenzaba de nuevo.

FACIL Y DIVERTIDO

Rainbow Islands o Bubble Bobble 2, como se prefiera, sigue las mismas pautas marcadas por su predecesor, exceptuando algunos aspectos que han sido variados.
Para empezar, el mapeado de cada fase es mayor, y no una única pántalla estática como ocurría en la primera parte, con decorados llenos de colorido. Nuestros dos protagonistas, que usaron sus pompas para ahuyentar a los malvados, utilizan ahora sofisticadas técnicas generadoras de arco iris, con los que destruyen, literal y directamente, a todos los enemigos que se les acerquen. Pero estos arco iris no se van a limitar a ser meras

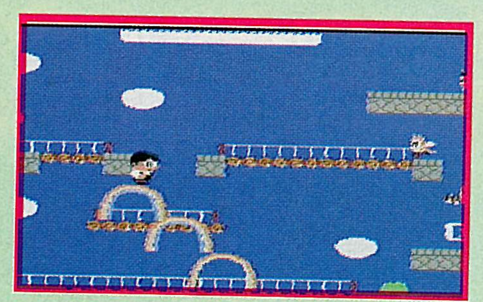
Rainbow Islands retoma la filosofía de Bubble Bobble y la amplía con decorados muy bien realizados y llenos de colorido











Como los propios arco iris que lanzan nuestros protagonistas, el juego es toda una explosión de colorido y diversión.

armas, sino que también pueden ser usados como escaleras para alcanzar niveles superiores donde nuestro salto es muy limitado. La principal misión a la hora de entrar en cada fase es la de alcanzar la "cima".
Allí, y una vez completada la fase, caerá un cofre del cielo que nos aumentará la puntuación y nos ofrecerá una serie de bonus. Como en todos los juegos de este género, existe un tiempo límite en el que ha de ser cubierta la fase, de lo contrario, el nivel del agua que rodea a las islas se verá aumentado y puede hacernos perder una vida. Existen multitud de objetos que nos reportarán bonus de vidas infinitas o ventajas a la hora de utilizar los arco iris. Mientras unos nos aumentará el número de arco iris que podemos lanzar, recordad que podemos usar hasta tres simultáneamente, o la velocidad con la que lanzarlos.

UN JUEGO MULTICOLOR

Ocean, con este juego, nos obsequia con una segunda parte que aspira a mantener intacta la llama de la superdiversión y superadicción para enganchar por la oreja a todos los que osen ponerse frente a una consola en una hora punta. Por su facilidad de manejo y por su justa dificultad, Bubble Bobble 2 o Rainbow Islands, como se prefiera, no necesita de gráficos excelsos ni sonidos tetrafónicos, de verdad. Rainbow Islands es divertido y bonito. Sin más y, sobre todo, altamente entretenido. ¡ Ah! por cierto, darles las gracias a Taito-Ocean, que han sido sus autores.

J.L. "SKYWALKER"



BANCO DE PRUEBAS

RAINBOW ISLANDS

Continuación de una de las mayores leyendas de los juegos de plataformas, este cartucho para tu NES llenará tus ratos de ocio de arco iris y de acción.

jugabilidad	90
movimientos	88
gráficos	80
sonido	82
originalidad	88
TOTAL	86



OK Pasarela: CASTLE OF ILLUSION
Consola: MASTER SYSTEM.
Distribuidor: SEGA.
Compañía: IREM.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 3. Niveles: 6.

CASTLE OF ILLUSION starring MICKEY MOUSE

AVENTURAS DE UNA ESTRELLA DE DISNEY

Mickey, el personaje más famoso de Walt Disney, hace su entrada en la Master System con sabor a cuento y aventura. Ayúdale a rescatar a Minnie de las garras de la diabólica bruja Mizrabel.



LAS SIETE JOYAS DEL ARCO IRIS

Como si de un cuento se tratara, nos adentramos en un mundo de maravilla y ensueño. Mickey y Minnie pasean alegremente en un día soleado y primaveral cuando el cielo se cubrió de negros nubarrones e hizo su aparición la malvada bruja y con un rápido movimiento apresó a Minnie y desapareció volando montada en su escoba. Lógico, es una bruja. De esta manera, da comienzo uno de los juegos mejor realizados para la Master System.

La búsqueda se desarrolla en seis niveles, donde Mickey debe encontrar las Siete Joyas del Arco Iris antes que la bruja convierta a su amada en un diablo.

NIVEL 1: El bosque encantado. Un bosque repleto de enemigos dispuestos a impedir su rescate. Arboles enanos y tulipanes en la superficie. Debajo, arañas y orugas. Mucho cuidado al saltar de rama en rama antes de encontrar la salida de este nivel y recoger la primera gema.





El ratón más famoso y divertido de la historia llega a tu Master System.







NIVEL 2: El país de los juguetes.
Un laberinto donde los diversos juguetes son el mayor obstáculo. Saltar sobre los interruptores servirá para detener a los inquietos juguetes.

NIVEL 3: La fábrica de dulces. Caramelos, rosquillas, pasteles... todo está en su contra, pero Mickey les demostrará de lo que es capaz. Atención a la enorme tableta de chocolate de fin de nivel. Difícil enemigo.



Mickey debe rescatar a Minnie de las garras de la malvada bruja Mirazbel.

NIVEL 4: La biblioteca.
Se compone de dos fases comunicadas por una enorme taza de café. Para acabar con el libro hay que saltar sobre la letra que lance y con el impulso saltar sobre su cabeza. Cinco veces serán suficientes.

NIVEL 5: El reloj de la Torre.
Ojo con los tornillos giratorios que sirven para alcanzar grandes alturas, hay que saltar a tiempo si no se quiere acabar aplastado contra el techo. Aquí se encuentran las dos últimas gemas. Acaba con el reloj-cuco del final saltando 5 veces sobre su circunferencia.

NIVEL 6: El castillo.
Las fuerzas del mal se despliegan en forma de pesas colgantes y fantasmas, para llegar a los dos enemigos más fieros: el Dragón y la Bruja.

PUNTO Y FINAL
Geniales los gráficos, la ambientación, la música, la adicción..., vamos, todo.
Tres son las versiones realizadas del Castle of Illusion: MegaDrive, Master System y Game Gear. Toda la familia Sega. Por algo será. Y es.

Enrique Rex.



BANCO DE PRUEBAS

CASTLE OF ILLUSION

El ratón que Walt Disney lanzó a la fama universal se merecía un juego de la calidad de éste "Castle of Illusión". Un fantástico arcade.

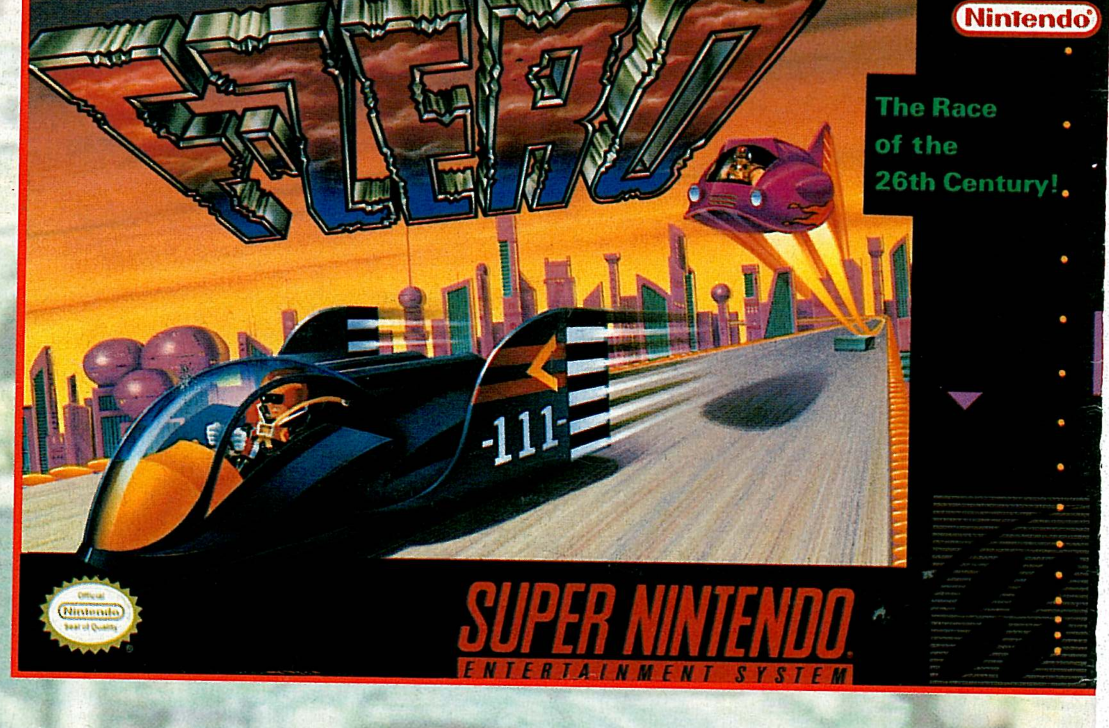
jugabilidad	90
movimientos	92
gráficos	91
sonido	92
originalidad	90
TOTAL	91

OK Pasarela: F-ZERO.
Consola: SUPER NINTENDO
Distribuidor: ERBE.
Compañía: NINTENDO.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 1 Niveles: 15.

F-ZERO

A VELOCIDAD DE VERTIGO

**H Desde que una raza de extraterrestres tomara contacto con la población de la Tierra, no se había concebido un espectáculo que realmente hubiera podido congregar, y hacer que se identificaran, todas las razas que poblaban los sistemas.
Sus gobernantes pensaron y pensaron... F-Zero fue el nombre de su creación.**

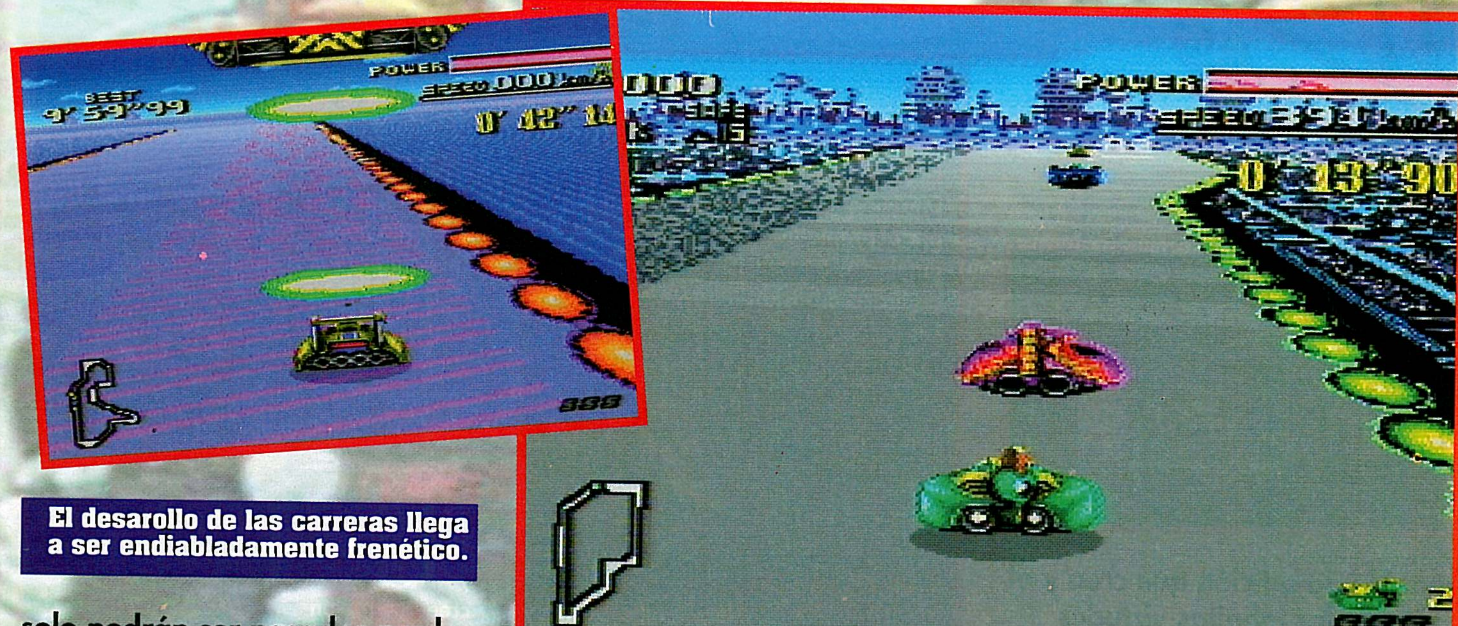


UN FUTURO A REACCION

En el futuro las cosas habían cambiado demasiado. La propia Tierra, ahora colonizada por extraterrestres de todas las procedencias, estaba sujeta al gobierno de una serie de comerciantes que, aunque pudiera parecer lo contrario, impartían justicia y felicidad. El pueblo estaba contento. Estos personajes, buscadores de nuevas sensaciones en su mayoría, decidieron crear un deporte que sustituyera a la " vieja" Fórmula 1 (F-1) y que atrajera a las masas hasta los circuitos de carreras. Como primera medida se construyeron una serie de circuitos, más de 300, para que albergaran las pruebas del recién creado deporte rey. Estas pistas se encontraban a unos 400 pies del suelo y los coches, especialmente creados para el espectáculo, circulaban, levitando, a un metro de la pista. El juego, que se hizo famoso en muy poco tiempo, comenzó a ser conocido por la gente bajo el nombre de F-ZERO.

"ABROCHENSE LOS CINTURONES"

F-Zero es un juego que podría ser encasillado dentro del género deportivo, como una variante de la Fórmula 1, pero que mantiene, hasta cierto punto, una serie de toques que lo convierten en un arcade de trotes cochineros. Estos toques se encuentran en el interior de los circuitos en forma de vías cortadas, trampolines, aceleradores, tramos magnetizados y minas, entre otros muchos. Es decir, una amalgama de obstáculos que



El desarollo de las carreras llega a ser endiabladamente frenético.

solo podrán ser pasados por los mejores pilotos. En F-Zero dispondremos de una serie de bólidos (cuatro para ser exactos) para pilotar, cada uno de ellos con unas características distintas de los demás. Es por eso que mientras uno posee una aceleración más potente y rápida, otro es más lento en espacios reducidos aunque tiene mejores promedios en carreras largas. Una vez elegido el aparato pasaremos a elegir la competición o liga. Existen tres distintas, aparte la práctica, y son las ligas del Caballero, la Reina y el Rey. Cada una de ellas, como es lógico, posee un nivel de dificultad distinto, siendo la más fácil la del caballero y la más dificil la del Rey. Aunque ya os podéis imaginar en qué consiste el juego, F-Zero mantiene una serie de normas que, utilizadas junto a tu habilidad, te van a permitir disfrutar de una mejor manera con el juego. Vuestro principal objetivo, de todos modos, será llegar el primero a la meta utilizando para ello todas las armas disponibles a vuestro alcance, es decir, velocidad y habilidad.

PERFECTO

Es de suponer que tras la perfección técnica de F-Zero se encuentre el tan mentado y super-milagroso super-chip MD-7, protagonista, mucho nos tememos a partir de ahora, de bastantes juegos para la Super Nintendo. Con solo ver las fotografías F-Zero habla por sí solo. Explicaros la velocidad que alcanza en algunos momentos (hasta 16 Mhz), lo fácil de su

LAS REGLAS OFICIALES DE F-ZERO

- 1- El objetivo es completar cada uno de los circuitos, entre los tres primeros, dentro de las cinco pruebas que componen cada liga.
- 2- Para no ser descalificado hay que tener en cuenta que: En la primera vuelta hay que entrar entre los 15 primeros, en la segunda entre los 10, en las tercera entre los 7, en la cuarta entre los 5 y en la última, y definitiva, entre los 3. De no cumplir lo anterior, el piloto sería descalificado.
- 3-En caso de ser descalificado o chocar, cada piloto dispone de dos máquinas de repuesto.
- 4- En las cuatro primeras vueltas el primer clasificado (al pasar por meta) recibirá 900 puntos, el segundo 600, el tercero 400 y los demás 200. En caso de ser la vuelta final, las puntuaciones serán de 2500 puntos para el primero, 1500 para el segundo y 1000 para el tercero.
- 5- El Super Jet no podrá ser usado en la primera vuelta y sí en el resto, a razón de uno por cada una de ellas.
- 6- En caso de que circulemos en dirección contraria se nos avisará con un cartel ("REVERSE"). En ese momento el piloto debera girar 180º y moverse en la dirección correcta.
- 7- Volar por fuera del circuito para tardar menos en las curvas o tomar algunos atajos no serán considerados como faltas. Si en cambio tomamos un atajo muy grande podremos ser desplazados hasta cualquier otro punto del recorrido que decidan los jueces.
- 8- Cerca de la meta se encuentra una zona en la que podremos repostar la energía de nuestro vehículo. La cantidad de energía que podremos conseguir estará en función del tiempo que permanezcamos en la zona de boxes. Un consejo es que atraveséis esta zona a poca velocidad.
- 9- Si en cualquier momento de la carrera nuestra posición es inferior a la 20 seremos descalificados instantaneamente.



manejo, la adición que crea y el resto de las infinitas virtudes que posee es demasiado inútil si no lo véis " in situ". F-Zero es una carrera tradicional, donde lo que importa es entrar el primero en la meta, con la salvedad de que, en este caso y sin que sirva de precedente, la vida de nuestro adversario no tiene importancia. F-Zero es para gente especial que sepa degustar un cartucho en toda su extensión. Como diría el Capitán Falcon: " Hay dos tipos de pilotos en esta carrera... ¡ yo y los perdedores!"

Luis Esteban Martín.

OK CONSOLAS

BANCO DE PRUEBAS

F-ZERO

Una original y futurista visión de la Formula 1 que os va a permitir surcar los chips de vuestra consola a velocidades de vértigo.

jugabilidad	92
movimientos	93
gráficos	91
sonido	86
originalidad	89
TOTAL	91

LAS MAQUINAS Y SUS PILOTOS

EL BLUE FALCON

Esta máquina ha sido puesta a punto por el propio Capitán Falcon y su manejo es tan sencillo que con un poco de práctica bastaría para hacerse con sus secretos.

Fabricado por: Desconocido.
Motor: BF- 2001x4.
CV máx.: 3200PS.
Velocidad máx.: 457 Km/h.
Peso total: 1260 Kilos.
Piloto: Capitán Falcon.



CAPITAN FALCON



Nació en Port Town y aunque su edad se desconoce se rumorea que posee, aproximadamente 30 años. Además de ser un piloto experimentado de F-Zero es conocido por sus labores de caza-recompensas.

GOLDEN FOX

El Golden Fox, creado por el fallecido Kevin Stuart, posee una mayor aceleración, en detrimento de su fuselaje, que debió ser reducido para evitar una mayor resistencia al aire. Su punto débil se encuentra en las curvas, donde se hace ingobernable. Los pilotos que utilicen esta máquina han de poseer un nivel de habilidad muy elevado.

Fabricado por: Kevin Stuart.
Motor: GF-2614x4.
CV máx.: 2950PS.
Velocidad máx.: 438 Km/h.
Peso total: 1020 kilos.
Piloto: Dr. Robert Stuart.



DR. STUART



Nació en Mute City y su edad ronda los 31 años. Ha dedicado la mayor parte de su vida a ejercer la medicina. Tras la muerte de su padre entró en el mundo del F-Zero como piloto.

WILD GOOSE

Creada para soportar golpes fuertes, fue diseñada por un soldado del ejército de Polipoto para una conducción agresiva.

Fabricado por: Sargento Lipot.
Motor: ES-8302x3.
CV máx.: 3670PS.
Velocidad máx.: 462 Km/h.
Peso total: 1620 kilos.
Piloto: Pico.

PICO

Nació en Death Win y tiene 34 años. Se cree que fue un soldado del ejército de Polipoto por lo que es altamente agresivo y calculadoramente frío. Se dedica profesionalmente al F-Zero.

FIRE STINGRAY

Esta nave posee dos motores, por lo que se convierte en el orgullo de la galaxia, tiene un gran fuselaje y su aceleración es muy baja aunque posee el récord de velocidad respecto de las otras tres máquinas. El uso adecuado del Super Jet y su gran estabilidad en las curvas la convierten, casi, en la mejor máquina para competir en el F-Zero.

Fabricado por: Desconocido.
Motor: RS-5025x2 CV máx.: 3800PS.
Velocidad máx.: 478 Km/h.
Peso total: 1960 kilos.
Piloto: Samurai Goroh.

SAMURAI GOROH

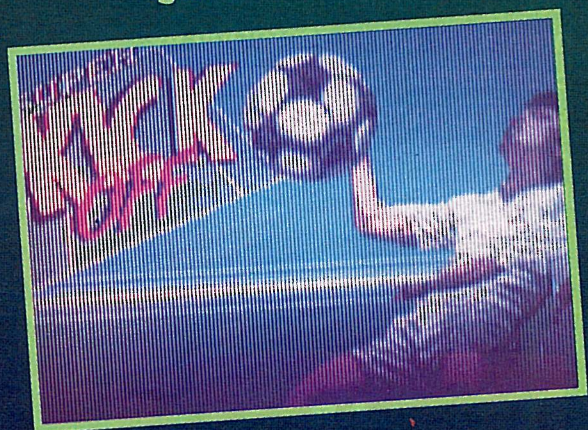
Su lugar de procedencia es deconocido aunque se rumorea que puede ser un Americano Japonés que ronda los 40 años. Es el líder de una banda de ladrones renegados que se esconden en Cañón Rojo y usa un alias para competir.



SUPER KICK OFF
COMIENZA LA LIGA

OK Pasarela: Super Kick Off.
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: U.S. Gold.

El verano ya forma parte del pasado, los jugadores retornan de sus vacaciones y comienzan a entrenarse para la temporada que se avecina. Si tú también te crees con fuerzas suficientes para afrontarlo, con «Super kick Off», comienza tu propia liga.







COLECCION DE TROFEOS

La pequeña pantalla de vuestra GAME GEAR se convertirá en gigante cuando los jugadores salten al terreno de juego. Prográmate tu propia Liga, Copa o competición internacional como te apetezca eligiendo el mejor euipo y convirtiéndolo en un campeón invencible. Tendréis que utilizar todas las armas que tengáis disponibles para superar los esquemas de juego que use el equipo contrario. Poned en práctica vuestro mejor regate, los pases al hueco y los lanzamientos de faltas cercanos al área. Un cornér a favor será medio gol si domináis a la perfección el juego de cabeza y los remates complicados. Los penalties podrán sacaros de alguna situación apurada si aprendéis a manejar su técnica correctamente. Pensad que podéis practicar todas las veces que queráis cada faceta de vuestro juego para ir mejorando cada vez más vuestras posibilidades de éxito.

Conseguir una gran colección de trofeos debe ser el objetivo común de vuestros jugadores. Si lanzáis tiros angulados, pondréis muy difícil la tarea del portero contrario y conseguiréis más de un gol de los que hacen época. Todo el empeño y esfuerzo que hayáis puesto en cada partido se verá reflejado con exactitud por el lugar que ocupéis en la tabla clasificatoria.

El estadio está a punto de estallar, suenan las bocinas, los aficionados saltan y agitan sus banderas frenéticamente esperando el comienzo del partido.

Un grito unánime acompañado de un caluroso aplauso recibe a los dos equipos. Se produce un intercambio de obsequios entre los dos contendientes y los jugadores esperan nerviosos el pitido inicial. ¡No faltéis a esta gran cita! y recordad : deportividad ante todo.

CLASIFICACION FINAL

La vista aérea del juego y el plano de situación, son lo suficientemente válidos para poder confeccionar con claridad alguna jugada ensayada. Pero el punto fuerte está en el alto poder de juego que puede uno obtener al crearse a su propio deseo el modo en que va a jugarlo.

Félix J. Físico Vara.

OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS

SUPER KICK OFF

jugabilidad	75
movimientos	75
gráficos	75
sonido	70
originalidad	70
TOTAL	73

Los mejores equipos estarán dispuestos a negarte la victoria, bastará con que hagas tu juego para evitar salir derrotado.

OK Pasarela: Greendog
Consola: Megadrive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 4. Fases: 16.

GREENDOG

SURFING U.S.A



Se ha embarcado en una aventura sin límites a través de las playas más concurridas del mundo. Su única pasión es surfear y alguien le ha contado que existe un tesoro Azteca, escondido, que posee una tabla de surfin de oro. La aventura ha comenzado.

UN LOBO DE MAR

El juego nos narra, para no variar, las aventuras de un ser que, flequillo en ristre, se va a pasear por todas las playas del mundo en busca de un tesoro escondido, Azteca para más señas, que tiene entre sus pertenencias una tabla de surfing de oro... o eso al menos es lo cuenta la leyenda.

Como es lógico, nuestro amigo, llevado por los sentimientos más ocultos y, por qué no decirlo, cierta pasión por el deporte de planear sobre las olas, debe recorrer todas las playas mencionadas, evitando los peligros que lo acecharán.

BONITO...

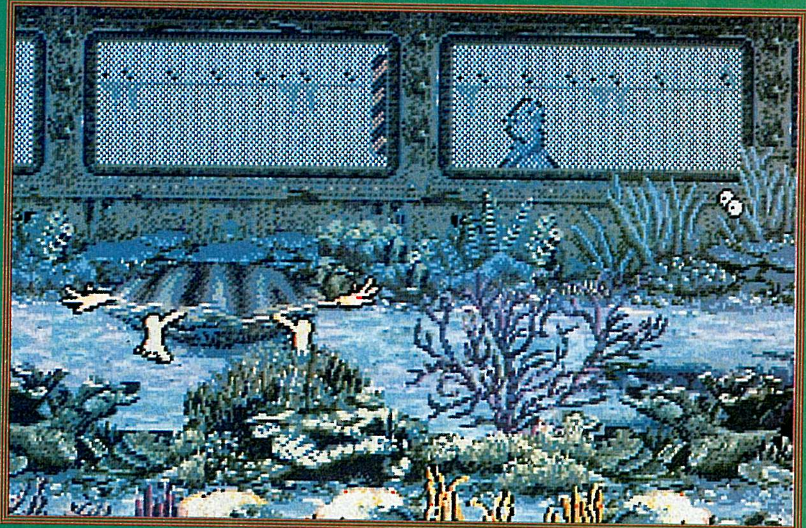
En Greendog se han esmerado gráficamente. Eso salta a la vista y solo podemos deciros, para que os hagáis una idea, que todos los fondos han sido digitalizados, en 64 colores, pero al fín y al cabo digitalizados.

Así nos encontramos numerosos "parallax", o planos de "scroll", muy bien realizados, super-suaves y tremendamente efectistas, que producen cierta sensación de profundidad que estimula a seguir jugando con él. Aunque sólo sea para ver qué bonitos escenarios nos encontraremos después...

En Greendog podremos pilotar desde destartalados helicópteros hasta patines retropropulsados



Playa y sobre todo mucha marcha son las virtudes de este "Surfjuego".



Especies animales en cantidad serán las encargadas de contrarrestar nuestras posibilidades. Menos mal que gozamos de una peculiar destreza que si no....

SALTA Y BUCEA

Greendog, que traducido literalmente, es algo así como "perro verde", no tiene en apariencia, nada que ver con lo que después nos ofrece el juego en cuestión.

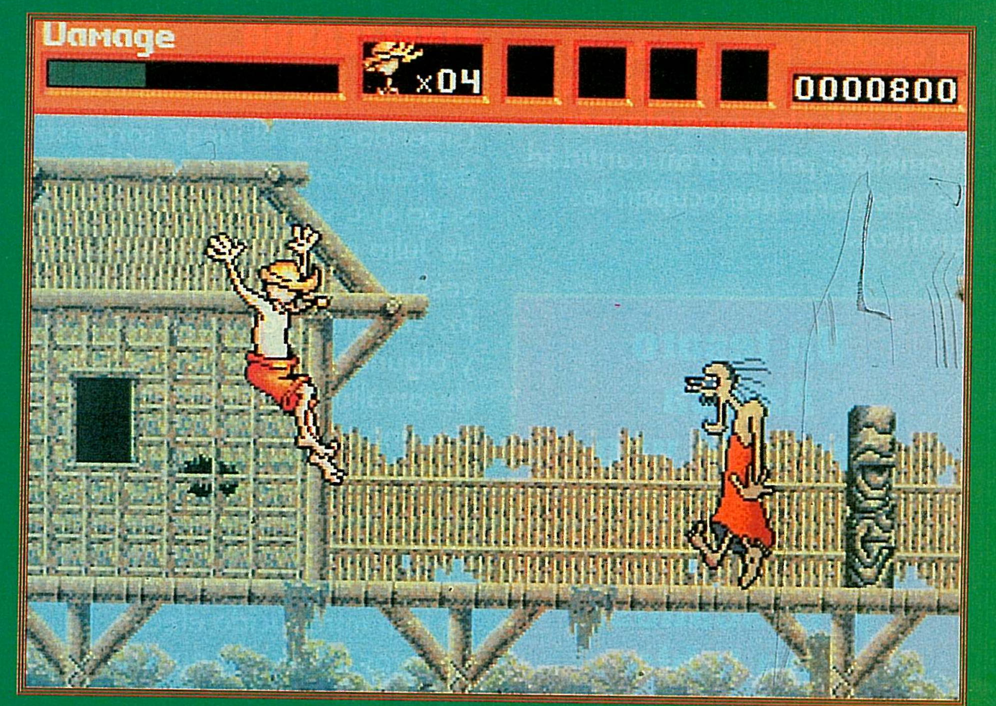
Todo su desarrollo se limita a saltar, recoger o disparar contra todo lo que se mueva o parezca desorientado. Enemigos animados por obra y gracia de la naturaleza en forma de peces o mamíferos acuáticos, pájaros voladores que deberemos derribar a la vez que pilotamos un pseudohelicóptero o grutas hiperprofundas en los acuarios más famosos del mundo, son un botón de lo que el cartucho nos ofrece en lo que a enemigos "no alineados" (es decir, que no pertenecen a imperio o banda malhechora alguna) se refiere.

También existen bonus que mejorarán nuestro marcador de vidas y puntos y energía, o armas sofisticadas como boomerang o discos playeros... es decir, lo típicamente tópico que podíais imaginar en una aventura ¿épica? como esta.

En pocas palabras, Greendog es un arcade total, o que al menos aspira a serlo, que se

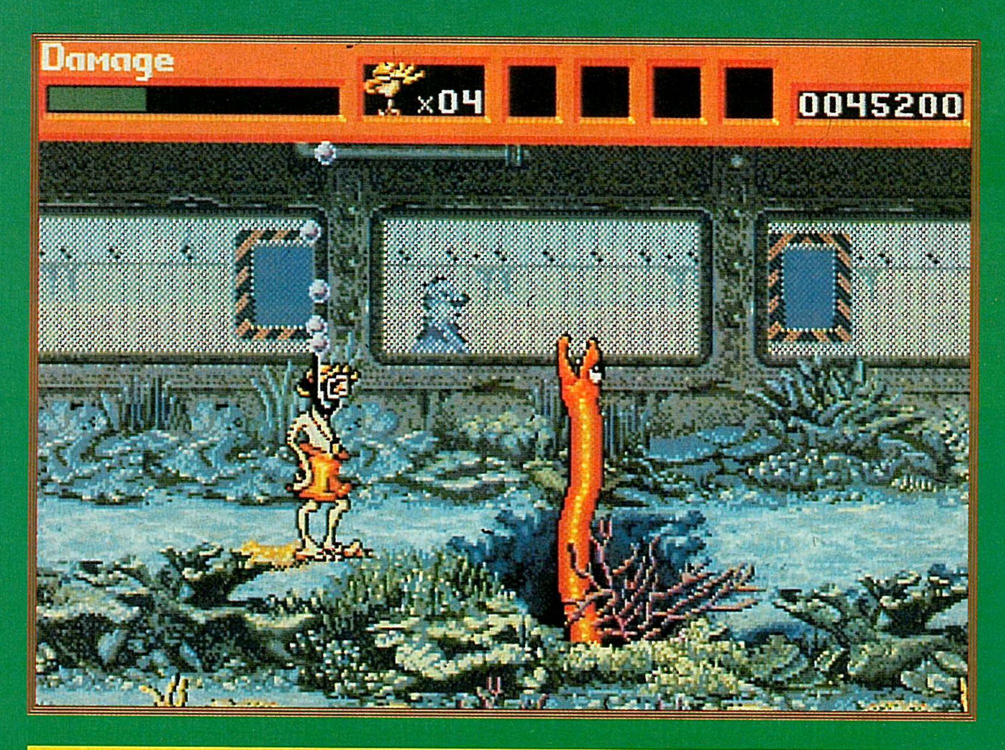


Nuestro amigo tendrá que realizar un verdadero montón de acción para salvar cada nivel.



Este juego tiene un esmerado tratamiento gráfico, eso se puede notar nada más que entrar a disfrutar de las relajantes y sorprendentes imágenes que se suceden una tras otra.






Quizá le falten algunos alicientes para que alcance las cotas de super-juego, pero tiene otras elementos que lo conviertes en indiscutible en nuestras "juegotecas" particulares.

ha quedado entre dos aguas por culpa de ciertas opciones que lo enlentecen en algunos momentos por la gran cantidad de memoria que ocupan los gráficos.

Un tesoro Azteca esconde uno de los objetos más valiosos, y buscados: una tabla de surf de oro

FINALIZANDO...

Greendog fue el juego sorpresa del campeonato Europeo de Sega que se celebró en el mes de Julio en Londres. Entonces la cosa parecía prometedora, con los salvajes gráficos que poseía y algunos buenos detalles de desarrollo y sonido, pero como era una versión "eprom" e inacabada, esperamos que los cambios se dejaran notar. La cosa ha sido así y junto a algunos cambios de desarrollo se han introducido efectos sonoros y músicas nuevas que lo amenizan.

Como podéis observar tiene unos gráficos preciosistas, que deben haber costado lo suyo, en tiempo y memoria, y que se han visto acompañados de un desarrollo digno... pero que podía haber sido mejor.

Y a mí, entre otras cosas, me gusta paladear un cartucho cuando juego con él y con este Greendog lo consigo a medias. Podía haber sido más divertido. Aunque sólo fuera un poquitín.

J.L. "SKYWALKER"



OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

GREENDOG

Ambiente playero a tope, "surfing" salvaje y algún que otro inconveniente son los atractivos de este juego.

jugabilidad	80
movimientos	90
gráficos	93
sonido	85
originalidad	85
TOTAL	87

Ya vemos el gran cariño que nuestra revista ha despertado entre nuestros lectores. Os pedimos trucos y ya tenemos nuestra redacción completamente inundada de cartas conteniendo lo mejor de lo mejor. Aquí va una pequeña muestra de lo que habéis sido capaces de descubrir.

(MASTER SYSTEM)

THE TRICK

SONIC

Si estáis dejando pasar oportunidades de atiborraros de esmeraldas, nuestro amigo José Luis os pone sobre la pista para conseguir algunas más.



FASE LABERINTH
En la segunda pantalla, al final, en los pinchos hay una esmeralda que podrás recoger si te dejas caer sobre ellos. Asegúrate de tener algunos anillos porque si no es así, Sonic habrá terminado su aventura.



FASE JUNGLE
En la tercera catarata bajando sobre el madero, saltas a la izquierda, te pones encima de la bola y corres hasta introducirte dentro de la cabina para coger la esmeralda que hay en el interior.





Rogelio Meneses y Alvaro González os proponen algunas soluciones para que logréis obtener alguna ventajilla que convierta en más interesantes vuestras horas de juego.

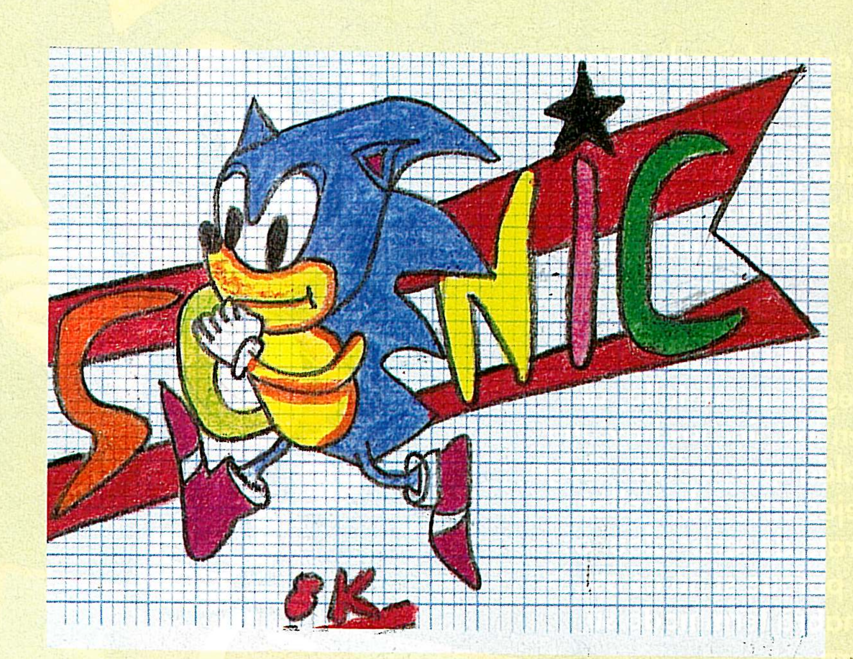
Tricks : SONIC (MEGADRIVE)
En el dirigible (pantalla 6.2), no te muevas al empezar y cuando veas abajo la plataforma, móntate en ella y pasa de una a otra hasta que al final aparezca la esmeralda.

¿Queréis elegir jugar en cualquier nivel del Sonic? Bien, pulsad arriba, abajo, izquierda, derecha y cuando oigáis un pitido, pulsad A, B y C y Start a la vez y podréis escoger el nivel que deseéis.

SOLO PARA ARTISTAS

En esta redacción estamos totalmente sorprendidos, alucinados y con nuestros ojos fuera de las órbitas al darnos cuenta de que estamos tratando con verdaderos artistas del dibujo. Esperemos que sigáis trabajando y que algún día todas vuestras obras estén expuestas en algún famoso museo. De momento, nosotros ponemos nuestro granito de arena y hacemos la exposición en nuestras páginas.

JESUS GONZALEZ TORRES, 11 AÑOS, MADRID



A ver quién se atreve a decir que el famoso erizo de Sega no es tan guapo como lo pintan. Jesús piensa que es así de majete, ¿a tí que te parece?.

SERGIO SANCHEZ ESCOLANTE, MADRID

¡Vaya colección de personajes más alucinante! con estas dotes de pintor, cualquiera puede pensar que estamos ante un futuro genio del comic. Sigue adelante Sergio, vas por buen camino.

Participa activamente en la creación de tu revista OK Consolas enviándonos los dibujos de tus héroes preferidos, a: OK CONSOLAS - PLAZA DEL ECUADOR, 2,1º B 28016 MADRID.

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

OK CONSOLAS

DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

Ahora tienes la oportunidad... ¡enrróllate con **OK CONSOLAS!**
VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA. OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA HASTA EL 31/12/92



SUSCRIPCIONES

por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08
por Fax: 457 93 12

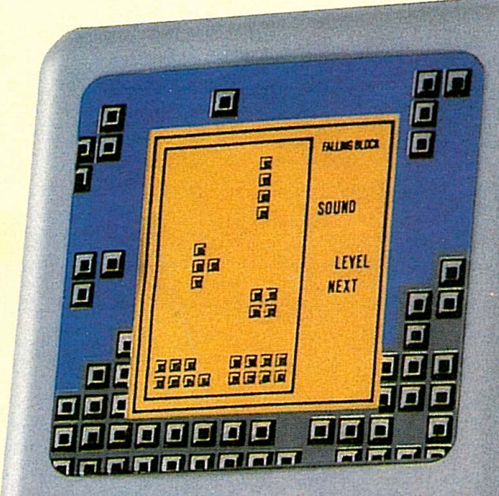
TAMAÑO NATURAL

¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar! Tu eliges: el

BLOCK GAME o el 20%

de descuento en el precio de tu suscripción.





BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1er apellido:
2º apellido Domicilio: Nº: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono:
Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ o prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO

Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:.........................

Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1ß "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

LUCES, CAMARA Y... ¡ACCION!.

¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !

DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.

**Con la consola NES™ de NINTENDO, tú eres el protagonista.
Vive el riesgo y la acción de las películas más emocionantes.
Conviértete en Batman o en el héroe de Top Gun.
Rescata a tus amigos los Goonies, y consigue controlar la locura de los Gremlins.
Elige entre las más de cien aventuras que te ofrece NINTENDO, y móntatelo de película.**





